슬기틀 게임리뷰

윈도 95 게임 리뷰

슬기틀 GAME from KOREA

낚시챔프/창세기전

슬기틀 GAME from AMERICA

1944라인강을 건너서/컨커러/
윙 커맨더4/커맨드&컨커

슬기틀 GAME from JAPAN

타워/라그나록

슬기틀 게임정복

돌풍 스트라이커 '95 /광개토대왕
다크세라핌/메가맨X/오리온의 음모
폭소삼국지/프라이멀 레이지/아파치

비디오 게임 공략집

SS용「월드 어드벤스드 대전략」
SFC용 「성검전설3」/「배틀로보트열전」
PS용 「3x3 아이즈-흡정공주-」

DISTORTION

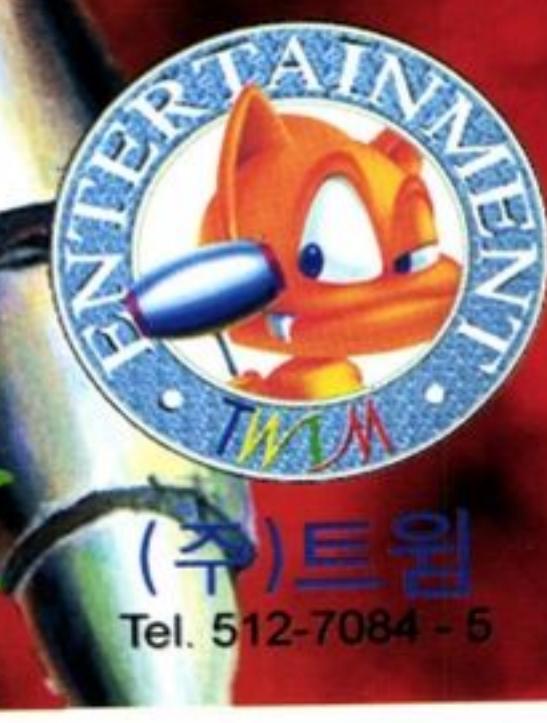
20:03 20th Oct. TORGON3 20334, Solar System Pluto-2nd Raiders Pluto 32/47 Point...

위 내용은 다른 은하계에 높은 과학력의 생명체가

있음을 알려주는 동시에 그들은 무슨 이유인지 20322년 이곳 명왕성으로

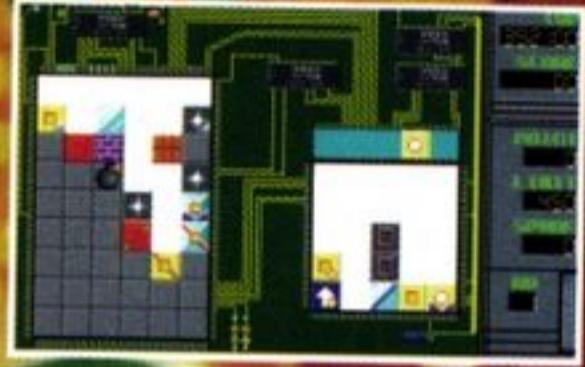
이주한 사람들을 몰살하는 만행을

저질렀다는 유력한 증거가 되는 것이다.

- 디스토션 시나리오 중에서 -

동서양 카드 놀이의 절묘한 조화
블럭환타지
BLOCK FANTASY
이제 더 이상의 퍼즐 게임은 없다.
아름다운 소녀와 함께 떠나는 환상의 블럭 퍼즐.
자, 블럭 속에 감추어진 비밀을 벗겨 보세요.
게임의 특징
총 22 스테이지로 구성
순발력, 조직력, 창의력을 필요로 하는 I.Q. 게임
스테이지 중간마다 나오는 아름다운 소녀의 그림
사 양
기 종 : IBM-PC 286(AT) 이상 호환 기종
도 스 : MS DOS 3.2 이상
비디오 : VGA 이상
H E L P
개발원
보고월드
판매원
영림
TEL : 442-7240

개발원 탑프시스템

Taff SYSTEM

주소:서울시 강남구 논현동
10-6번지 동보빌딩 202호
TEL:518-1369, 549-6188
FAX:548-4663

드디어
10월25일
전격출시

"땀에 손을 쥐는 우스움이 있습니다"

■ 본사
서울시 강남구 논현동
49-16 원빌딩(5F)
TEL: 518-2114
FAX: 3442-4973

■ 지사
서울지사: 547-1043
부산지사: 523-4911
대구지사: 741-7413
대전지사: 624-3414
광주지사: 365-4221

■ 가맹점
서울 관악점: 883-3210
경기 평택점: 656-1114
광주 북구점: 261-6650
충북 청주 흥덕점:273-3447
경북 구미점:457-4877
서울 영동포점: 637-3443
부산 기장점: 523-0804
충남 천안점: 552-7178
경남 창원점: 83-0021
전남 목포점: 79-7916
서울 노원점: 951-8284
대구 범어점: 753-9842
충남 공주점: 54-1719
경남 하동점: 84-0519
강원 원주점: 763-9812
서울 양천점: 653-5584
광주 동구점: 224-8806
충북 청주 상담점: 223-5058
경북 포항점: 43-3972

■ 특약점
경기 수원점: 251-1824
대구 북구점: 943-6440
경남 밀양점: 53 -8254
경남 진주 2호점: 758-7778
전남 영광점: 52-6644
경기 성남점: 48-9897
대구 봉덕점: 475-5930
경남 김해1호점: 22-7873
경북 상주점: 535-4441
강원 철원점: 55-0386
경기 의정부점: 841-3371
대구 달서점: 629-1919
경남 김해2호점: 32-4661
전남 강진점: 33-2012
부산 동래점: 525-7784
광주 서구점: 372-7490
경남 진주 1호점: 57-3658
전남 순천점: 744-9189

피 · 할 · 수 · 없 · 는 · 시 · 작

파이터
영웅을 기다리며

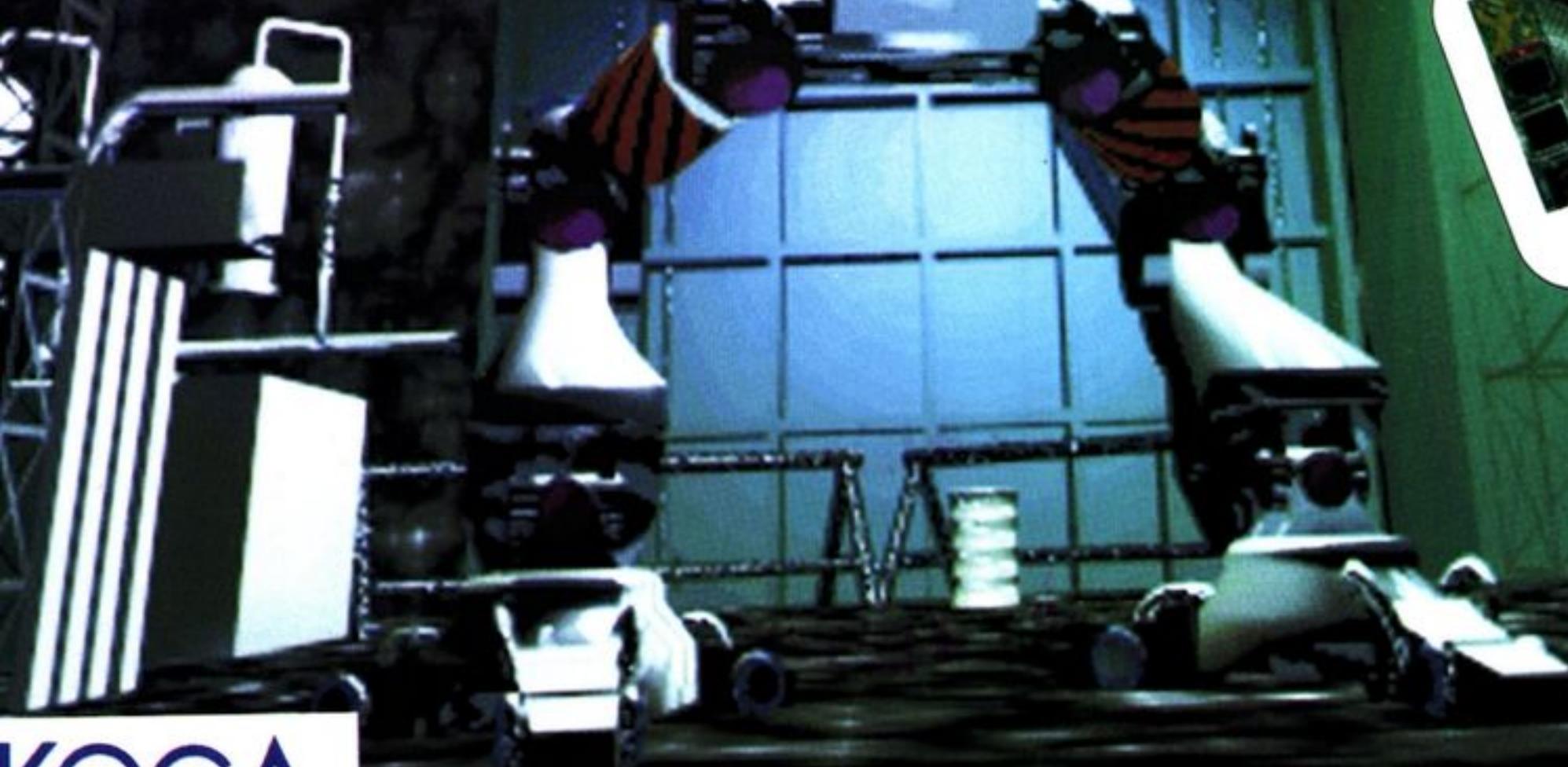
서울시 마포구 서교동 374-5 지은빌딩
TEL : 324-0055 FAX : 323-3662

적진 깊숙히 펼쳐지는 숨막힌 임무들이
여러분을 기다리고 있다

FULL METAL JACKET

그 겨울의 시작 ...

신적인 360°
방향 회전스크롤 방식의
특급 액션시뮬레이션

서울시 마포구 서교동 374-5 지은빌
TEL:324-0055 FAX:323-36

챔프 독자만이 누릴 수 있는 가장 확실한 재미!!

인기 애니메 「아마게돈」을 미리 즐긴다!!

700 - 9914

◆ 본 지도를 가지고 오혜성과 신나는 환타지 여행을 떠나십시요!!

◆ 일단 상점으로 진입, 아이템을 잔뜩 구입한 후
거리 곳곳에 숨어 있는
「킬러 엑스」와 생사를 건 화끈한 전투!!
참…수영장은 미성년자 출입금지입니다!!

이만한 「게임 퀴즈」 있으면 나와보라구 그래!!

700 - 9650

학교 성적표 대신 「게임 퀴즈」 성적표를 부모님에게 갖다 드렸더니…부모님이 놀라셨어요… (불광동의 김모군)

이덕화가 선전하는 맥주를 한잔들고 전화를 걸었더니… 이런 소리가 나오더군요!!"이 맛이 바로 게임퀴즈다"…

올 가을에는 「게임 퀴즈」 백 점 맞아서 이킹에게 사랑받아야지!! 룰루랄라…

특공대, 전투경찰, 수색대, 육군 땅개, 민방위, 그리고 방위들까지도 들을 수 있는 「게임 퀴즈」… (서초동의 한 방위가)

아무리 재미있는 「게임 퀴즈」라도 밥 먹고 합시다…

아이고 배아파!! 우리도 빨리 「게임퀴즈」 만들어!! 뭐! 그렇게 재미 있게는 못 만든다고?… (편집장(게임챔프 경쟁지))

★ 전북도 같은요금, 같은번호로 즐길 수 있습니다 ★

전문가가 만드는 본격 애니메이션 음성정보!!

700-9750

최신 애니메이션 정보와 멀티형 애니메이션 스토리의

환상 만남!!

재미와 정보로 승부한다!!

「게임 퀴즈」+「게임 공략」+「최신 정보」 멀티형 IBM - PC 게임 정보!!

700 - 9981

컴퓨터 게임을
전화로 들을 수 있다고…

\+

제가 전해 드리는 가장
확실한 게임정보

\+

본 게임 정보는 게임공략,
최신정보 등을 들을 수 있는
멀티형 IBM-PC게임
정보입니다

★ 50원 / 30초 ★

★ 불건전 정보신고: 080 - 023 - 0113 ★

「브레이크 스루」 제작한 테트리스의 알렉시 파지토노프

파지토노프의 이름은 몰라도 [테트리스]의 이름은 누구나 알고 있다. 세계를 석권한 [떨어지기 게임]의 원조 테트리스를 구상한 러시아인이 바로 파지토노프씨이다

Alexey PAJITNOV

모스크바 출생. 15세에 처음 게임을 만들었다. 모스크바 과학 아카데미 재직 중에 「팬 도미노」라는 기하학 퍼즐과 "낙하.회전"이라는 발상에서 테트리스를 낳았다. 당시 "일렉트로니커 60"에는 그래픽 기능이 없었지만 그 후 IBM 호환기용으로 개편 겨우 완성을 보았다.격한 정변의 무대가 되었던 모스크바에서 테트리스의 작가인 알렉시 파지토노프씨를 인터뷰했다. 파지토노프씨는 BMG 빅터가 9월 14일에 발매한 「브레이크 스루」의 감수자이기도 하다. 인터뷰 장소는 아래에 소개하는 「게임 오버」에도 등장한 파지토노프씨의 아파트이다. 파지토노프씨는 그 아파트에서 테트리스의 아이템을 구상했었다.

- 「브레이크 스루」의 새턴 판이 일본에서 발매되었다고 하는데...

"나에게는 세계 각지로부터 여러가지 테트리스 타입의 게임이 들어 옵니다. 그것을 감수해서 적절한 어드바이스를 주고 브레이크 스루과 같이 세계적으로 발매됩니다. 브레이크 스루의 경우는 가지고 들어온 단계에서 이미 높은 완성도를 가지고 있었습니다. 그렇기 때문에 곧 퍼스컴판이 발매되었습니다. 그 브레이크 스루이 일본에서도 차세대 게임기를 겨냥하여 발매되었다고 하는 것은 나에게 있어서도 큰 영광입니다."

- 브레이크 스루의 특징이나 재미는 어떤 것입니까?

"브레이크 스루은 테트리스와 비교해서 보다 플레이어가 즐기기 쉽도록 고안되었습니다. 곧 게임을 시작하자마자 열중할 수 있다는 것이 특징입니다. 또 이것은 테트리스계의 게임 전반에 걸쳐서 이야기하는 것이지만 퍼즐의 경우는 머리를 쓰는 즐거움이 있습니다"

블럭의 수가 증가하면 증가하는 만큼 한번에 없애는 쾌감은 증가한다

플레이하는 게임을 자신이 만든다면

- 퍼즐게임 즉 예를 들면 테트리스 등은 언제 아이디어가 떠오릅니까?

"그 건에 관해서는 벌써 700회 이상 인터뷰를 받았으므로 한번 봐주십시요. 그래도 알고 싶다고 하는 분은 게임 오버라는 책을 읽어 보시면 될겁니다. 한 가지만 말씀드리자면 게임을 플레이할 때 그 게임을 자신이라면 어떻게 만들까를 생각해 보고 거기에서 발상을 얻는다면 어떨까요."

게임 오버라는 책은 데비드 제프라는 저널리스트가 쓴 논픽션이다. 내용에 관해서는 서브 타이틀인 「닌텐도 제국을 건설한 사나이들」에서 모든 것을 이야기하고 있다. 그 게임 오버에는 「러시아에서 사랑을 싣고」 혹은 「테트리스의 노래」라는 장이 있다. 이들 장에서는 테트리스의 판매권을 둘러 싼 게임업계의 심한 경쟁을 소개하고 있다. 그리고 그 주인공이었던 사람이 파지토노프씨였다. 또한 파지토노프씨가 테트리스의 원형이었던 게임을 일렉트로니커 60에서 개발한 경위, 그것을 IBM 호환기에 이식하는 경위 등도 소개되어 있다. 만약 테트리스 탄생의 비밀이나 테트리스가 세계를 정복한 이야기에 대해 알고 싶다면 게임 오버를 읽어 보는 것이 가장 빠를 것이다.

현재는 미국에서 신작 게임을 제작 중

인터뷰 당일에는 파지토노프씨가 미국에 돌아온 그 전날이었다. 러시아인인 그가 미국에 돌아온다라는 것도 조금 묘한 이야기이지만 그는 일년의 대부분을 미국에서 보낸다. 파지토노프씨는 현재 애니메텍스사라는 소프트웨어 회사를 경영하고 있고 그 메인 오피스가 캘리포니아로 되어 있다. 즉 그는 아이디어를 러시아에서 생각하고 캘리포니아에서 개발을 하는 국제적 활동을 하고 있는 것이다.

IBM PC 히트게임차트......

애독자인기순위

1 3X3 아이즈 -삼지안 변성-

- 어드벤처
- 일본크리에이트 KCT
- FD/41,000,CD39,000
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

2 탄생

- 시뮬레이션
- KCT
- FD/39,000원
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)
- 시뮬레이션

4 제기드 얼라이언스

- 시뮬레이션
- 서테크
- CDROM/35,000원
- LG 소프트웨어 (02-767-0601)

5 삼국지 영걸전

- 시뮬레이션
- 코에이
- FD/39,600원
- 범아정보 시스템 (024012531)

애독자구매희망순위

1 3X3 아이즈 -흡정공주-

- 어드벤처
- 일본크리에이트 KCT
- 10월예정
- CDROM/ 가격 미정
- SKC 소프트랜드 (080-023-6161)

2 포인세티아

- 롤플레잉
- 소프트라이
- FD/가격미정
- 소프트라이 (02-515-1053)

4 블루시카고블루스

- 어드벤쳐
- 리버힐 소프트
- CDROM/가격미정
- SKC소프트랜드 (080-023-6161)

5 타워

- 시뮬레이션
- 다우기술
- 가격미정
- 다우기술 (02-3450-4838)

슬기틀마감뉴스

날로 인터넷 바람이 거세어 진다. 이전부터 술렁대던 세계화란 말이 일상용어가 되어 버릴 정도이다. 멀티미디어 분야에 관련된 곳이면 인터넷이 필수가 되며 교육 또한 강화일로에 있다. 최근 KBS 영상사업단에 이어 건잠머리 연구소도 인터넷 강좌에 열을 올리고 있다. 시급하게 인터넷이 보급되어 독자들이 게임챔프 기사를 인터넷으로 받아보고, 세가와 닌텐도의 최신 정보들을 손쉽게 접할 수 있는 날이 왔으면 하는 바램이다,

3 졸업

- 육성 시뮬레이션
- 디지타워
- FD/37,500원
- 게임랜드 (02-7123-682)

순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	풀스로틀	어드벤처	루카스 아츠	CDROM/45,000원
7	아마란스 전설3	롤플레잉	천당조	FD/33,000원
8	은하영웅전설3	시뮬레이션	KCT	FD/39,000원
9	NBA 라이브'95	액션	루카스 아츠	CD/45,000원
10	잃어버린 낙원	어드벤처	버진	CDROM/45,000원
11	크리쳐 쇼크	액션	버진	CDROM/45,000원
12	적벽 대전	롤플레잉	(유)지관	FD/29,000원
13	샤키	액션	패밀리 프로덕션	FD/33,000원
14	퍼스트 퀸 4	시뮬레이션	KSK	FD/37,000원
15	XCOM 2	시뮬레이션	마이크로 프로즈	CDROM/35,000원

3 저니맨 프로젝트 2

- 어드벤처
- 샌추어리우드
- CDROM/가격미정
- 삼성

순위	타이틀	장르	제작사	구성 및 가격
6	판타스 마고리아	어드벤처	시에라	CDROM/가격미정
7	라스트다이너스티	시뮬레이션	시에라	FD/가격미정
8	컨커러	시뮬레이션	타임워너	CDROM/가격미정
9	US 마린 화이터	시뮬레이션	일렉트로닉 아츠	CDROM/가격미정
10	코맨드 앤 컨커	시뮬레이션	버진	CDROM/가격미정
11	데들러스 인카운터	어드벤처	버진	CDROM/가격미정
12	그레이스톤 사가	롤플레잉	디지타워	FD/가격미정
13	다크사이드 스토리	액션	SKC 소프트랜드	FD/가격미정
14	디그	어드벤처	루카스 아츠	CDROM/가격미정
15	에올의 모험	액션	패밀리 프로덕션	FD/가격미정

IBM PC게임 정보 700-9690

100:서비스안내
200:해외 신작게임
300:국내발매게임
301:해외게임
302:국산게임
400:게임리뷰
401:시뮬레이션
402:어드벤처
403:스포츠
404:롤플레잉
405:액션
500:질문과 답(Q&A)
501:Q&A
502:알뜰구매 정보
600:버철종합정보
601:뉴스
602:명인의 게임평가
정보이용료: 50원/30초

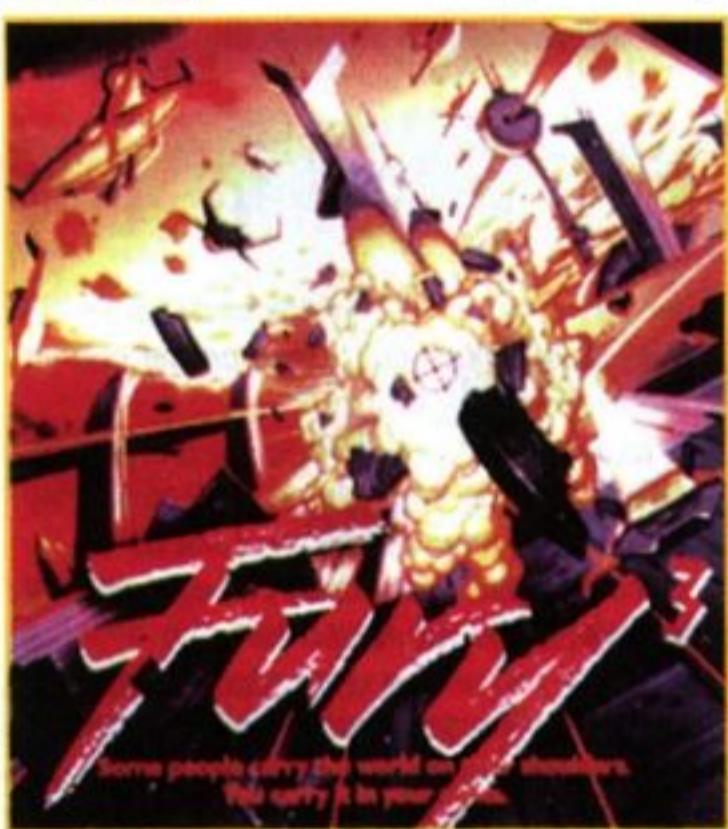
Contents

INDEX 1995.9[SEP] GAME POWER

윈도 게임 Preview

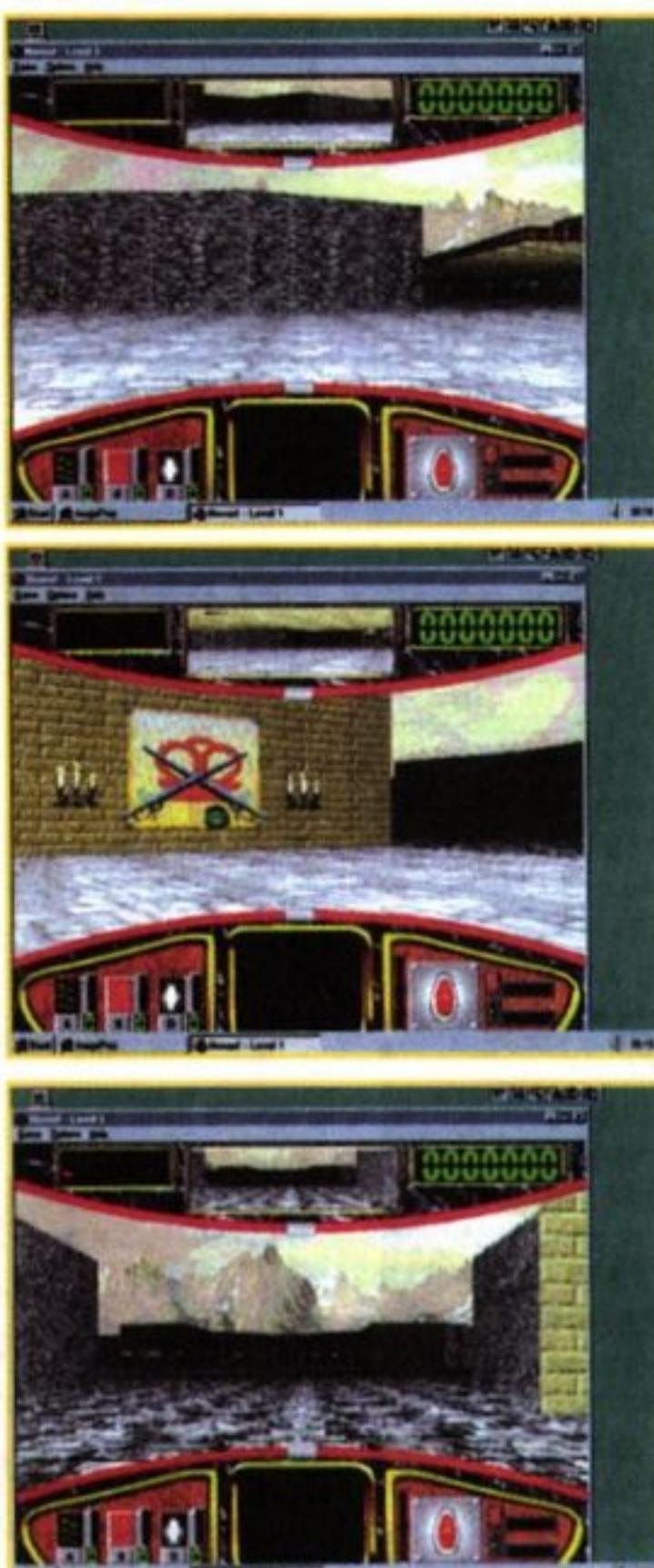
윈도 '95가 출시되고 지금은 컴퓨터 시장이 윈도얘기도 한칭 들끓고 있다는 것은 누구나 알고 있는 사실이다. 특히 윈도 '95는 게임제작을 위한 여러가지 편리하고 강력한 기능을 제공하고 있기때문에 수많은 게임 제작사들은 요즘 한창 윈도 '95용 게임 제작에 열을 올리고 있다고 한다. 이번호에는 윈도 '95용으로 제작되고 있는 모든 게임을 독자여러분에게 공개하도록 하겠다.

※「윈도우」라는 명칭이 윈도95의 등장과 더불어 「윈도」로 바뀌었습니다.

퓨리 3 ······ 마이크로소프트사

이 게임은 마이크로소프트사가 처음으로 내놓는 아케이드 대작 게임이다. 퓨리 3는 아포지사의 대히트작 터미날 벨로서티를 개발한 터미날 리얼리티팀이 개발했다. 따라서 두 게임간에는 공통점이 많다.

워 해머 ······ 마인드 스케이프

마인드스케이프사의 워해머 롤플레잉 게임의 시리즈중의 두 게임은 특별히 윈도 95를 위해 제작되었다.

호버 ······ 마이크로소프트사

마이크로소프트사의 호버는 년말에 출시될 것이며 전편보다 더욱 보강되어 다양한 스테이지가 준비되어 방대한 느낌을 주고 있다.

정글북 ······ 버진

버진사의 이 작품은 윈도 95가 출시될쯤에 발매될 것이다.

심시티 2000 ······ 맥시스

맥시스사의 작품이며 심시티 2000은 어느모로 보나 윈도용 게임이다. 그리고 윈도 3.1에서 실행 될대보다 더욱 업그레이드 되어 특히 윈도 95를 염두에 두고 개발되었고 윈도 95 출시와 함께 시중에 판매되었다. 이 게임은 CD ROM으로 출시된다.

심타운 ······ 맥시스

심시티 2000이 나오기전 작품으로 원래 32비트 게임으로 개발이 되었다. 그리고 윈도 95용으로 다시 개발되어 년말 쯤에는 선보이게 될것이다.

나스카레이싱 ······ 버진

버진사의 윈도 95용 게임으로 10월에 출시된다.

더 산타페 미스테리 ······ 액티비전

퍼즐과 미스테리를 풀어나가는 게임으로 뉴멕시코의 산타페라는 곳을 무대로 삼고 있다. 따라서 멕시코의 전설과 문화 등을 함께 감상할 수 있다.

닥터 세우스의 에이비씨 ······ 브러더번드

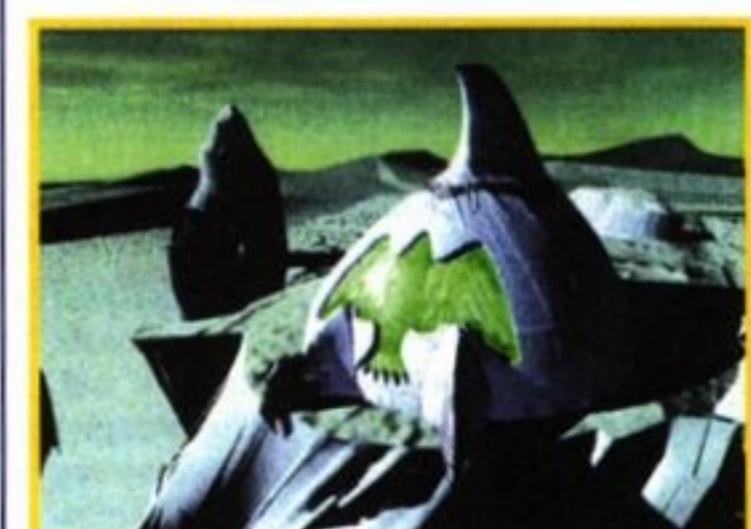
브러더번드사가 처음으로 내놓은 윈도 95용 게임으로 어린이를 위한 리빙북 시리즈에 바탕을 두고 만들었다. 이 게임에는 이야기와 만화 애니메이션, 그리고 여러 등장인물마다 다른 특수 음향효과가 볼만하다. 10월에 출시 예정.

조크 네미시스 ······ 액티비전

맥시스사의 작품이며 심시티 2000은 어느모로 보나 윈도용 게임이다. 그리고 윈도 3.1에서 실행 될대보다 더욱 업그레이드 되어 특히 윈도우 95를 염두에 두고 개발되었고 윈도 95 출시와 함께 시중에 판매되었다. 이 게임은 CD ROM으로 출시된다.

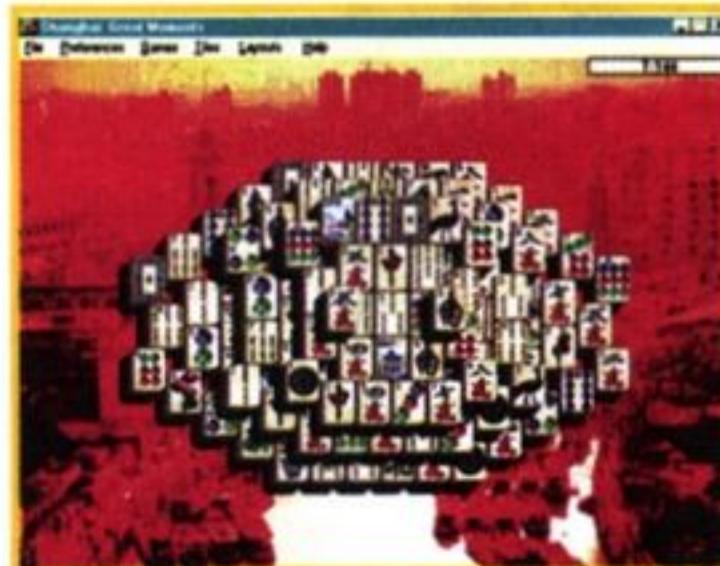
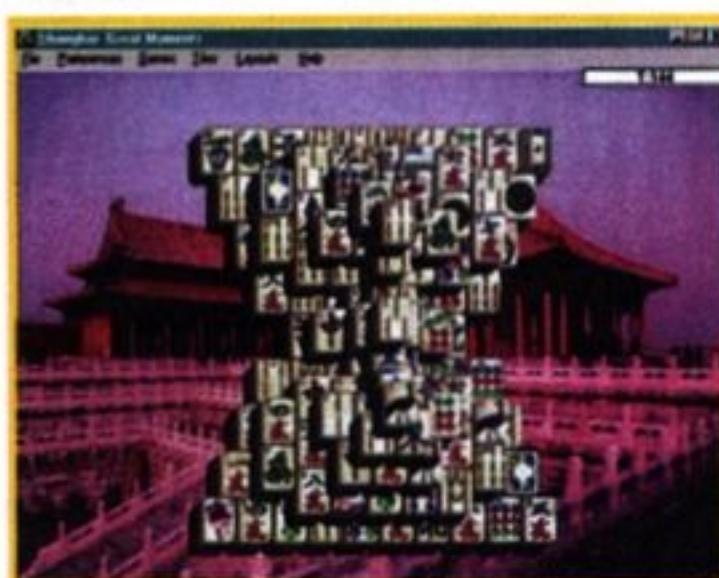
SU 27 플랭커 ······ 마인드 스케이프

러시아 게임 개발자들이 개발한 것으로 실제로 SU 27 기종을 그대로 옮겨 놓은것 같다고 극찬을 받았던 게임이다. 싱글모드로 혼자 비행할 수도 있고 여러대의 비행기가 한꺼번에 출동하는 작전 모드가 준비되어 있다. 마인드스케이프 유통.

메크워리어2 ······ 액티비전

호화판 업소용 게임으로 제작되었던 베틀 테크를 PC용으로 컨버전 시켜 상당한 인기를 얻고 있는 것을 다시 윈도 95용으로 컨버전중이다.

알 언서 주니어 아케이드 레이싱 ········ 마인드 케이프

마인드스케이프의 자회사인 프랑스의 아트레이드사가 개발했으며 15개의 인디카 코스가 준비되어있다. 그리고 윈도 95의 특성을 한껏 발휘할 수 있도록 설계되었고 SVGA 그래픽이 정말 뛰어난 초고속 레이싱 게임이다. 동시에 8명의 게이머가 플레이 할 수 있다.

상하이그레이트 모멘트 ········ 액티비전

액티비전사는 원래 윈도 3.1용인 이 작품을 업그레이드 한다.

핏폴:마야인의 모험 ········ 액티비전

1980년대 히트했던 액티비전사의 작품을 전혀 새롭게 구성하였다. 풍부한 그래픽화면과 음향효과 그리고 인상적인 애니메이션 화면은 게이머를 사로잡기에 충분하다. 이 게임은 총 13레벨로 되어 있고 주인공은 마야 전사의 영혼에 사로잡힌 아버지를 구출해야 한다. 액티비전사는 루카스아츠사의 동의를 얻어 이 게임에 완벽한 아타리 2600의 원래 버전을 비밀 레벨에 숨겨놓았다. 이 레벨을 찾는 것도 이 게임의 커다란 매력이 될 것이다.

플라이트 언리미티드 ········ 버진

루킹글래스사는 윈도 95를 위해 특별히 이 비행시뮬레이션 게임을 제작하고 있다. 10월 말에 출시될 예정이다. 버진사가 유통.

레밍스 ········ 시그너시스

오리지날 레밍스와 '오! 더 이상의 레밍스는 싫어!(Oh! No More Lemmings)'를 복합적으로 사용했으며 윈도 95의 특징을 잘 활용했다. 시그노시스사 출시.

하카드롬 ········ 액티비전

액티비전사의 작품으로 미래를 배경으로 하키게임을 진짜같이 시뮬레이트 한 것만이 아니라 롤러스케이팅을 이용해 경쾌한 느낌을 더욱 많이 나타내고 있다.

위젯 워크숍 ········ 맥시스

심타운과 마찬가지로 이 게임도 윈도 95를 염두에 두고 32비트용으로 제작되었다. 현재 플로피 디스크로 판매되고 있으며 윈도 95용은 크리스마스 전에 보게 될것이다.

더 그레이트 게임 ········ 액티비전

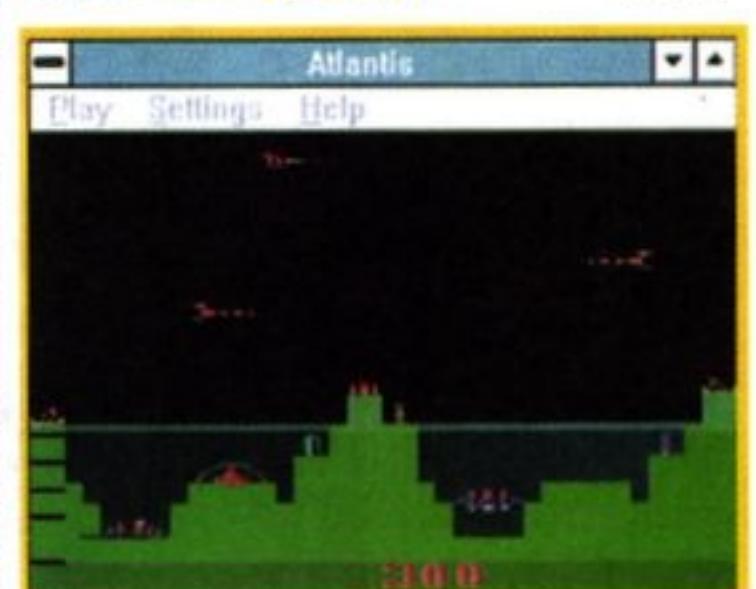
이 게임은 전 KGB 국장과 전 CIA 국장인 윌리암 콜비의 이야기를 참고로 선데이 타임즈사의 제임스 아담스가 스토리를 썼다. 게이머는 훈련을 받는 첩보원의 역할을 맡아 러시아의 마피아 사건에 연루되어 온갖 권모술수와 문제에 직면하며 풀어 나가는 어드벤처 게임이다. 광범위하게 펼쳐지는 비디오 화면과 실제 뒷배경이 눈요기거리가 될것이다. 이 게임은 블루 스크린을 배경으로 35미리 필름으로 제작되었다.

심아일 ········ 맥시스

맥시스사의 이 게임은 윈도 95와 도스용 버전으로 동시에 제작중에 있으며 곧 출시를 앞두고 있다. 윈도 95용은 크리스마스이전에 출시될 예정이나 윈도 3.1과 호환될 수 있도록 작업중에 있으므로 시간이 더 걸릴 수도 있다. 게이머는 CD ROM을 드라이브에 넣기만 하면 실행할 수 있다. 왜냐하면 이 게임은 오토플레이를 지원하기 때문이다.

둠 ········ GT인터랙티브

설명이 따로 필요없는 작품이다. 윈도 95용은 가을에 선보이게 될것이다. 새로운 무기와 새로운 장소가 더 등장할 것인지는 아무도 모른다.

아타리 2600 액션팩 2 ········ 액티비전

아타리사에서 인기를 끌었던 여러가지 게임들을 모아놓은 것이다.

타워(TOWER)

제작사 : 오픈 북/다우기술
장 르 : 빌딩 시뮬레이션
시스템 요구사항
IBM-PC 486 SX-33 이상
램 8M 이상/ VGA
사운드 블라스터 호환카드
가 격 : 미 정
발매일 : 95년 10월 예정
문의처 : 다우기술
(02-3450-4500)

얼마전 맥시스에서 발매되어 폭발적인 인기를 누렸던 [심 타워]가 드디어 한글화되어 발매된다. 이 소프트는 미국에서 SPA(전미 소프트 웨어 출판협회)에서 베스트 시뮬레이션 상(Codies 상)을 수상한 바 있으며 미국에서는 희대의 명작으로 추앙받고 있는 작품이다.

멋진 타워 건축이 시작됐다!

어느 화창한 봄날의 휴일, 당신이 지은 빌딩의 100층에 위치한 교회 대성당에서 한쌍의 커플이 결혼식을 거행한다.

식중 하늘에서 천사가 강림하여 성스런 식을 거행하는 두사람과 이 훌륭한 건축물을 축복하는 듯한 착각이 들 정도로 결혼식은 멋지게 진행되었다. 그 순간부터 이 빌딩은 "TOWER"라 불리우며 성공의 심볼로 인정받게 된다. 이러한 멋진 스토리와 이벤트가 이 게임의 거대한 특징인 것이다.

이 게임은 일본에서 윈도우즈 3.1용으로 제작되었으며 국내에서는 다우기술에서 한글화 작업에 착수, 올 10월 말에 유저들의 앞에 선보일 예정이다.

멋진 대성당

여러가지 설비를 갖추 자!

TOWER로 건축할 수 있는 빌딩은 지상 100층, 지하 10층의 거대한 건축물이다. 이 빌딩 안에다가 플레이어는 여러가지 시설을 건설하는 것이 주된 내용. 단, 건물의 구조에 의해 설치할 수 있는 시설은 한정되어 있는데 최초로 건설할 수 있는 시설은 주거시설(분양), 비지니스 구역(임대), 패스트 푸드 샵의 세종류. 건물이 그레이드 업해감에 따라 호텔과 대량의 상점가를 증설할 수 있다.

건설 직후의 사진. 3층을 탁 트이게 한 로비 위에 방과 사무실을 늘려가자

또 TOWER(이 게임의 최고 위치)에 도달하기 위해서는 주거민을 15,000명 이상 늘리지 않으면 안된다. 그렇게 되면 빌딩 자체가 거대한 하나의 도시로서의 기능을 필요로 하게 되는데 이를 위해 경찰과 병원의 구실을 할 "세콤 룸(경비용업 업체로 정부의 허가를 얻은 것)"과 "의료실"의 설치가 추가되게 된다.

이동 수단은 엘리베이터

물론 지상 100층이나 되는 빌딩을 계단으로 오르락 내리락 할 수는 없다. 그렇게 하고 싶어도 이 게임에서는 계단은 64층 이상으로는 설치가 불가능하기 때문에 이루어질 수 없는 꿈이긴 하지만… 그래서 필요한 것이 바로 엘리베이터이다.

각 엘리베이터는 정지하는 층수와 각 층에서의 대기 시간을 세밀하게 설정할 수 있다. 이 설정을 얼마나 유용하게 해내는가에 따라 게임의 승패가 걸려 있다고 해도 과언은 아닐듯. 엘리베이터는 지하에서 지상 90층까지 연결할 수 있는 대형 엘리베이터와 30층까지를 커버할 수 있는 표준 엘리베이터가 준비되어 있어서 이 두가지를 알맞게 연결하여 빌딩의 이동 수단으로 사용한다. 이외에 호텔을 건설했을 때에 제공되는 호텔 메인테넌스용 엘리베이터도 있으므로 이 세가지 엘리베이터를 용도에 맞게 배치하기 바란다. 이것들을 설치하지 않으면 호텔의 경영은 사실상 불가능하다.

이 게임에서 설치할 수 엘리베이터의 개수는 총 24기, 빌딩의 주민이 엘리베이터를 갈아탈 수 있는 공간은 로비 플로어라고 불리는 한군데뿐이다. 이것을 염두에 두지 않으면 이동이 부자유스러운 최악의 빌딩이 될 것이다.

플레이어는 엘리베이터와 계단, 에스컬레이터의 설치 개수 제한(계단과 에스컬레이터의 제한개수는 총 64기), 엘리베이터를 갈아타는 회수의 제한 등을 잘 참고하여 이동하기 쉬운 빌딩을 지어야 한다.

참고로 이야기 하자면 에스컬레이터는 주요 이동수단은 될 수 없지만 계단보다는 쉽게 이동할 수 있는 수단으로 이것 역시 설치 장소에 따라 경영에 중요한 역할을 한다.

이동수단을 어떻게 설치하느냐에 따라 인구의 수가 크게 변화한다

주민은 단순한 패러미터가 아니다

이 게임에서 주민은 단순한 수치를 나타내기 위한 도구가 아니라 각각 독특한 사고방식을 지닌 캐릭터이다. 주민들은 그들이 속해있는 공간에 따라 서로 다른 사고, 행동 패턴을 지니고 있어, 예를 들어 사무실에 소속하고 있는 인간은 아침에 출근하여 점심에 식사를 하고 밤이 되면 집으로 돌아가는 것이 정상이다.(물론 예외도 존재하고 있지만..) 따라서 이러한 주민들의 행동을 미리 파악하여 빌딩을 지어나가는 것이 업그레이드를 위한 지름길이 된다. 다행히도 주민들이 빌딩 안에서 생활을 영위할 수 있는 대부분의 시설을 건설할 수 있기 때문에 더욱 많은 주민을 유치하는 것이 이 게임의 포인트가 된다.

크리스마스의 산타 클로스 호텔에서는 남녀가 각각 쌍을 이뤄 파티가 열리며 분위기가 무르익어 갈 때쯤, 천정에서는 산타클로스가..

주민이 살기 힘들어졌다고 생각되면 그때부터는 경영에 크게 주의하여 진행해 나가야 할 것이다. 어느 정도의 스트레스 수치를 넘어 한계점에 다다르면 주민들은 빌딩을 나가게 될 것이며 이때 플레이어는 주민들에게서 받았던 분양금을 다시 돌려주어야 하므로 잘못하면 빌딩의 파산까지도 야기될 수 있다. 상당히 주의해야할 부분.

여러가지 이벤에 주의

빌딩의 평판이 올라가면 여러가지 이벤트가 발생한다. 예를 들면 테러리스트에 의한 폭파예고라든가 화재발생 등, 빌딩의 시설과 주민들에게 위험이 돌아갈 만한 위험한 이벤트도 다수 준비되어 있다. 플레이어는 이러한 위험을 피하기 위해서는 돈을 내든가, 세콤 룸의 경비원들의 월급을 인상하여 죽을 힘을 다해 테러, 화재 예방을 위해 힘을 쓰든지 해야 한다.

이 게임에서는 빌딩의 평판이 5개의 별로 차별화된다. 어쨌든 별이 3개인 빌딩이 다음 단계로 업그레이드하려면 VIP를 스위트 홈에 숙박시켜 만족시켜야 한다. 만일 이것에 실패하면 별 4개의 꿈은 완전히 포기하는 것이 좋다. 손이 발이되고 코가 땅에 박힐 때까지 최고의 서비스를 하지 않으면 안되니 열심히 노력하자.

최후의 업그레이드에 도전하기 위한 이벤트는 앞서 이야기한 대성당의 결혼식이다. 100층에만 설치할 수 있는 대성당에서 일어나는 이벤트로 특정의 조건과 어느 정도의 신자가 모이면 결혼식이 거행된다. 이 게임의 목적은 이 이벤트를 보는 것이라고 해도 과언은 아니다.

결혼식이 끝나면 여러분의 빌딩에는 최고의 상징인 별 5개가..

폭탄이 설치되었다! 세콤 룸의 경비원에게 폭탄제거를 의뢰하여 무사히 지나가기를 빌어라

VIP를 만족시킬 수 있다면 빌딩의 평판이 올라간다. 무조건 최고의 것만으로 대접하길..

5개의 별을 목표로!

경영면에서 일단 일정 궤도에 오르면 돈이 모자라는 경우는 없다. 아주 멍청한 경영으로 엘리베이터를 엉뚱하게 설치하여 주민들의 수가 줄어들지 않는 한은.. 돈이 모이면 여러 시설의 확장에 힘을 쓰자. 빌딩의 평판에 따라 차츰 별의 개수가 늘어나며 최고의 상징인 5개의 별을 수여받는 순간 당신의 빌딩은 "TOWER"라는 영광의 호칭을 부여받게 된다.

명예의 상징

건설은 이렇게!

1층에서 30층
-로비와 상점의 배치설계-

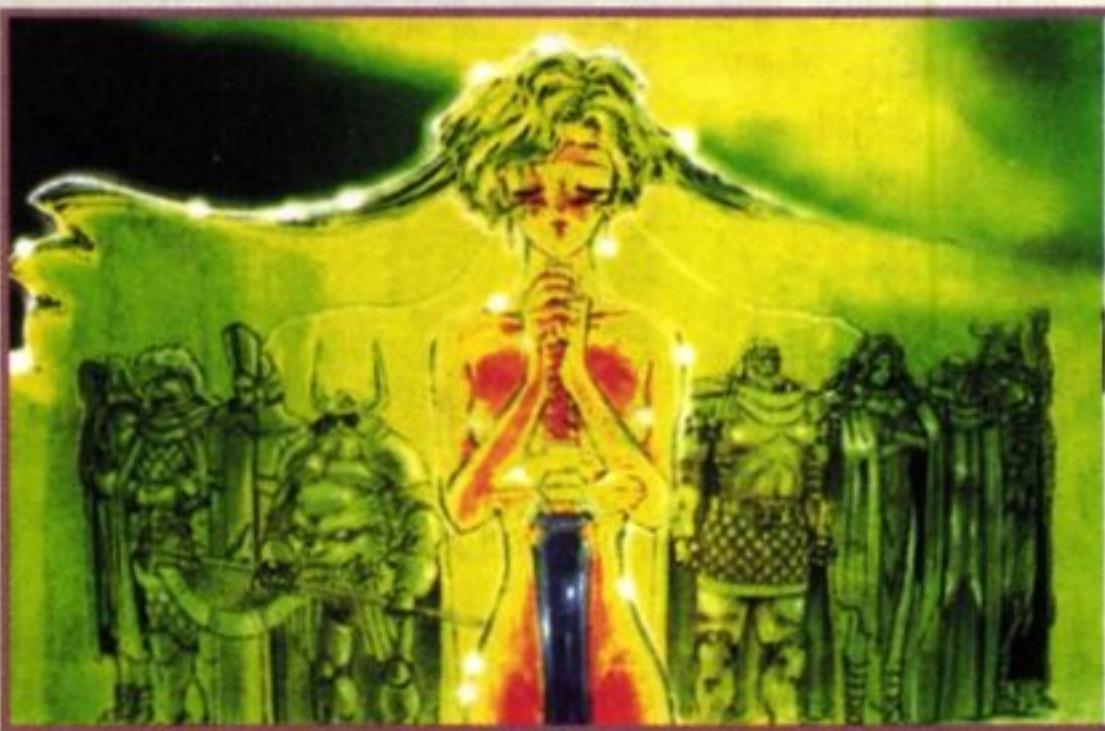
상점과 식품상가는 얼마만큼의 손님을 끌어 모으는가에 따라 경영상태를 결정하기 때문에 배치에 상당한 신경을 써야 한다. 로비를 중심으로 상하 2-3층 플로어에 상점가를 배치, 에스컬레이터로 움직이게 하는 것이 가장 이상적인 방법이다. 사무실을 중심으로 한 도심지역에는 점심식사에 이용하는 패스트 푸드점을, 호텔 지역에는 레스토랑을 설치하는 등의 적절한 설비를 갖추어 나가자. 각 상점에는 플레이어 임의대로 좋아하는 이름을 붙일 수 있으므로 이들을 관리하는 것도 또다른 즐거움의 하나이다.

30층에서 60층
-호텔 지역의 배치설계-

호텔의 건설은 별 4개를 받기위한 필수조건이다. 호텔은 자체 수입뿐만 아니라 레스토랑 등의 부수입에도 깊게 관련되므로 역시 중요한 수입원이라 할 수 있다. 객실을 배치할 경우에는 가능한한 플로어마다 메인 테넌스 룸을 설치하여 위생면에 신경쓰자. 최소한 15층에서 20층 사이에 하나는 필요하게 될 것이다.

60층에서 90층
-주택의 배치설계-

주택은 빌딩에서 생활하며 상점과 편의시설을 이용해주는 주민이 생활하는 곳이다. 주민들의 입김은 빌딩의 평판에 꽤 영향을 끼치므로 각 플로어마다 서로 다른 시설을 설치하는 세밀함이 필요하다.

방음벽의 설치 등의 문제가 일어나지 않도록 가능한 한 플로어 내에 단일 시설을 묶어두는 것이 편리할지도. 한번이라도 주민이 나가버린 주택은 평판이 좋지 않기 때문에 원인을 규명한 뒤, 다시 지어주는 것이 재입주시키는 좋은 방법이다.

라그나록

제작사 : 글로디아
장 르 : 롤플레잉
시스템 요구사항 : IBM-PC 386 SX이상/램 4M이상/VGA/사운드 블라스터 호환카드
가 격 : 미 정
발매일 : 95년 10월 예정
문의처 : 다우정보(02-3450-4500)

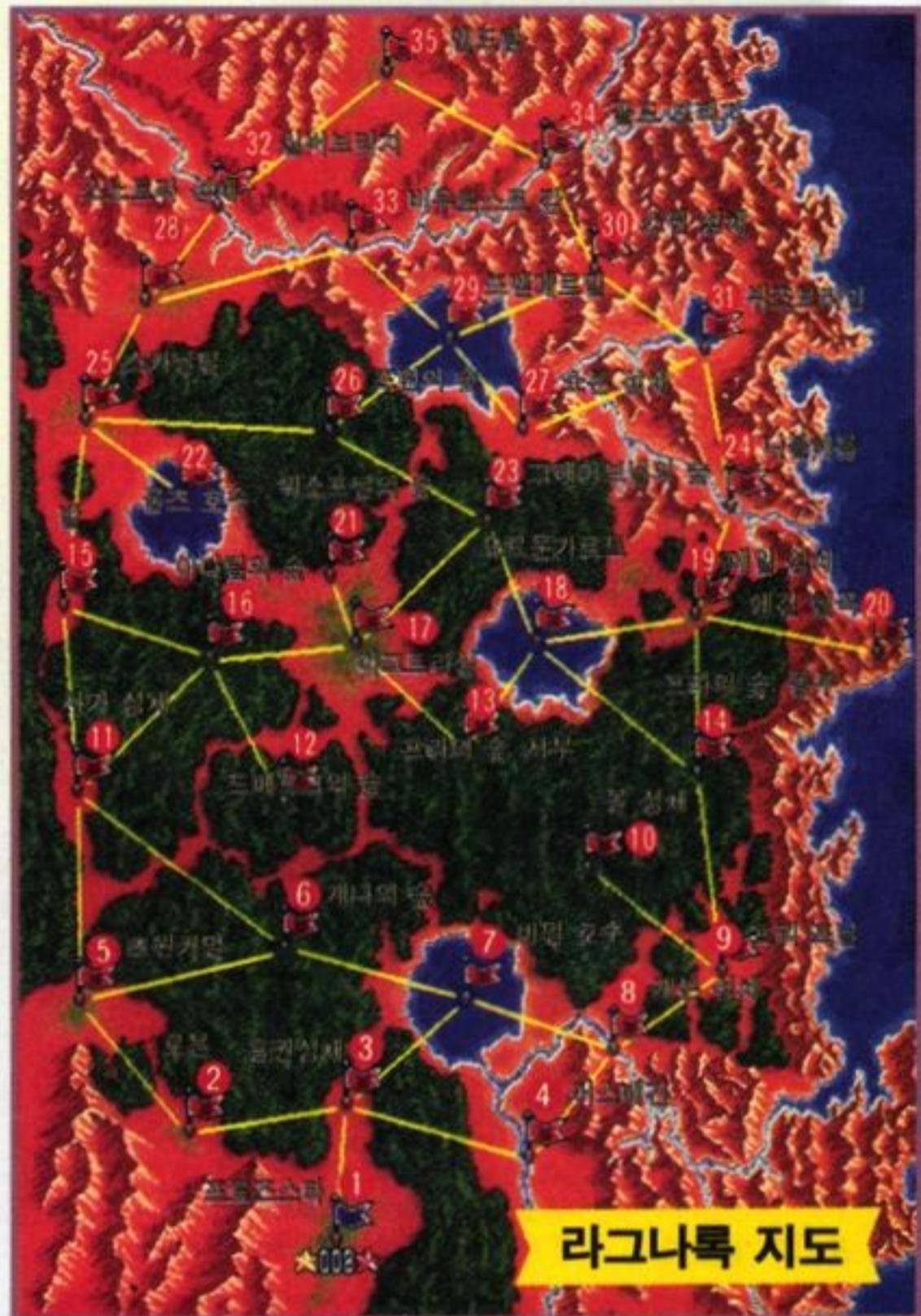
북구 신화를 무대로 한 신비한 분위기의 시뮬레이션 게임 [라그나록]이 드디어 한글화된다. 전문 PC게임개발/유통사인 다우 정보에서 한글화가 진행중이며 앞으로 우수한 게임들을 도입할 계획이다.
그럼 북구 신화에 등장하는 유명한 바르키리아와 베르세르크, 그리고 오딘 등을 만나보자.

게임의 베이스는 북구 신화의 세계!

일본 글로디아에서 제작하고 한국의 다우정보에서 한글화하여 10월 발매 예정인 라그나록. 타이틀의 이름으로 미루어 라그나록이 어떤 분위기의 게임인지를 짐작할 수 있는 유저들도 아마 다수 있을 것이라고 생각한다.

게임의 스토리는 이그드라실이라고 불리우는 고대문명의 유적을 둘러싸고 위치한 6개 나라의 전쟁을 그린 이야기이다. 과거의 참혹한 전쟁으로 상호불가침 조약을 체결한 이 6개의 나라는 평화로운 나날을 보내고 있는 것처 럼 보였다. 그러나 인구의 급격한 증가로 각국의 식량과 토지는 포화상태에 이르렀고 국경을 마주보고 이웃한 나라에서는 자국의 이익을 위해 으르렁대고 있었다. 뿐만 아니라 "핀벨틀"이라는 인구조절을 위한 대량학살이 각 국가에 유행처럼 번져나갔기 때문에 주민들은 거짓된 평화에 둘러싸여 매일 매일을 불안에 떠는 상황이 계속되었다. 이러한 상황을 보다못한 파스가리아 왕국의 여왕 피리아는 부패속에서 6개의 나라를 구할 길은 통일된 힘으로 국가들을 다시 재건하는 것이라고 생각, 급기야 각국을 향한 침략전쟁을 시작하게 되었다.

이 게임의 주인공은 파스가리아의 여왕 피리아이다. 하지만 실제로는 30개 이상의 맵 상에서 100종류 이상의 캐릭터를 그때 상황마다 주인공으로 생각하고 조종하여야만 이 독특한 세계관의 시뮬레이션의 진가를 맛볼 수 있을 것이다.

이것이 라그나록의 세계이다

월드 맵

총 35개의 스테이지로 구성된 월드 맵. 구역 구역마다 독특한 시나리오가 준비되어 있다. 플레이어는 월드 맵 상의 황색 라인을 따라가며 35개에 이르는 이 구역을 전부 공략해야 한다. 이렇게 점령한 지역은 플레이어의 페이즈로 변경되며 이 경우 플레이어는 점령지역에서 미점령지역을 향하여 원군을 보낼 수도 있다.

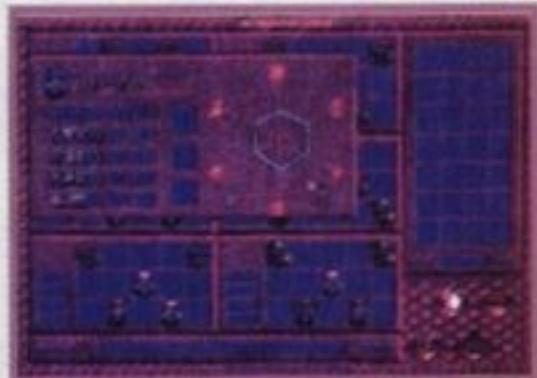
점령한 곳에서 원군을 보낼 수 있는 지역은 그 근처에 위치한 한두군데이니 그다지 큰 의미는 없지만 그래도 각 지역에 유니트 배치에는 신경을 써주는 편이 좋다.

이러한 절차를 거쳐 엔드랑(미슈라간 제국의 성이 있는 지역)에 도착하면 게임은 끝나게 된다.

월드 맵에서는 캐릭터들을 어떠한 식으로 조합시켜 유니트를 구성할 것인가, 그리고 어떠한 무대에서 어떠한 지역을 공략할 것인가를 결정하는 장소이다. 한 구역당 최대 8개의 부대가 공략을 시도할 수 있기 때문에 공략대에 선발되는 유니트의 밸런스를 잘 생각하여 부대를 편성하는 것이 중요하다. 순간의 선택 미스가 최악의

맵 상에 있는 황색 별이 부대의 수를 표시하며 푸른 깃발은 이미 점령한 지역을 표시하여 준다

경우 부대를 전멸로 인도하는 경우도 있으니 월드 맵에서의 행동은 신중을 기해 결정하도록 하자.

이것이 부대편성 화면

전술,전투 화면

시뮬레이션 게임의 핵은 전투시 어떠한 전략을 펴서 적을 효과적으로 처리하는가에 달려 있다고 해도 과언은 아닐 것이다. 전술 화면에서 부대를 움직여 적과 충돌하면 곧바로 전투 장면으로 돌입한다.

전투에서는 돋보이는 경우가 있다.

맵에 숨겨진 캐릭터 등도 있다고 하니 전술, 전략도 좋지만 일단은 맵을 다 두로 돌아다니면서 숨겨진 캐릭터를 발굴하는 것도 전력 보강에 큰 도움이 될 것이다.

각 지역을 점령하기 위해 파견된 부대가 주로 활동하는 무대가 바로 전술 맵이다. 이곳에서는 기습, 돌격, 원조 등의 전략적인 여러 커멘드를 사용할 수 있다

전투 화면에서 캐릭터의 크기는 크게 소형, 중형, 대형으로 나누어져 있으며 필요에 따라서는 복수의 화면을 사용하여 그 모습을 표현하는 경우도 있다. 전투시의 포메이션은 스테이터스 화면에서 결정한 것이 전투에 반영되므로 일단 전투를 해본 후, 알맞는 포메이션을 정하도록 하자. 또 가끔 랜덤으로 "바위"와 "창" 등의 장애물이 출현할 가능성도 있으니 주의하도록. 장애물은 무력으로 파괴할 수도 있으니 그다지 큰 문제는 되지 않는다.

라그나록에서 가장 주목해야 할 것은 바로 전투 장면이다. 각 유니트의 성격을 가장 확실히 표현해주기 때문에 이 전투 장면은 이 게임에서 가장 중요한 부분이다. 게다가 등장 캐릭터는 100명 이상이므로 평상시에는 눈에 띄지 않는 캐릭터도

소형 캐릭터도 있는가하면 그에 대비되는 큰 캐릭터도 등장한다

포메이션은 전투시, 가장 큰 의미를 지닌다

초반 시나리오

-흘킨 성채를 공격하라-

이 게임의 간단한 흐름을 이해하기 위해 초반에 등장하는 시나리오 하나를 소개해보려 한다.

흘킨 성채는 파스가리아의 유일한 성채이다. 그런데 이 성채를 담당하고 있던 사령관 베룬하르트가 고램 6마리 때문에 성채에서 도망나와 곤란해 하고 있었다.

첫번째 임무는 맵 곳곳에 숨어 있는 고램 6마리를 찾아내는 것이다. 그렇긴 하지만 그 넓은 맵을 구석구석 뒤지며 고램을 찾아낸다는 것은 상당한 노력을 요한다. 고램이 나타나기 전에는 반드시 "나뭇잎이 흔들리는 소리가 들린다."라든가 "풀잎을 밟는 소리가 들리는데?" 등의 메시지가 나오므로 그 주변을 중점적으로 뒤지면 찾을 수 있다.

또 이 맵에서는 늑대나 곰, 스카라베 등의 적들이 등장하는데, 특히 늑대는 집단성이 강하기 때문에 무리를 지어 나타나는 경우가 많으니 어느 때라도 다수의 적과 싸울 수 있게 유니트를 구성해 놓자. 근거리 공격만으로는 이쪽이 입는 피해도 크기 때문에 마법사, 승려, 궁병 계통을 이용해 원거리에서 적을 공략하여야 한다.

이 맵에는 숨겨진 캐릭터가 네명이 등장하므로 잘 찾아보도록. 네명 이외에도 동료가 되어주는 캐릭터가 2명이나 있다.

포메이션이라기 보다는 포지션이 어디인가에 따라 공격 패턴이 변화된다

캐릭터의 특성을 살려라!

게임을 부드럽게 진행하기 위해서는 캐릭터의 특성을 확실히 인식해야 한다. 다음에 게재된 사진이 스테이터스 화면인데 선으로 연결된 그래프가 밖으로 커지면 커질수록 그 캐릭터의 수치는 상승된다. 여기에서 주목할 점은 밤과 낮에 따라 발휘하는 능력이 다른 캐릭터들도 있다는 점이다. 예를 들면 인간은 낮에 활기를 찾고, 마술사는 밤에 활기를 찾는다는 식의 구성으로 이점을 참고하지 않으면 아무리 강한 부대를 데리고 가도 어의없이 격파당하는 경우가 있을 것이다. 이러한 수치는 레벨 업하여 클래스 체인지(전직)하면 일제히 변화되므로 주의하길 바란다.

운명의 만남

위에 설명한 맵에는 베일에 싸인 4명의 캐릭터가 숨겨진 인물로 등장한다. 이들은 "하얀 옷의 여성", "검은 옷의 남성", "모자를 쓴 노인", "거인 남성"으로 실은 4사람은 모두 북구 신화에 등장하는 신들의 모습이다. 앞에 소개한 순서대로 프레이아, 모키, 오딘, 톨을 지칭한다. 맵에서 이들이 숨겨져 있는 장소를 찾아내면 4명중 한명이 캐릭터들을 만나주는데 오딘과 만난 부대는 공격력이 상승하고, 로키와 만난 부대는 기동력, 프레이아와 만나면 주술 능력이, 그리고 톨과 만나면 방어력이 상승하게 된다. 단, 이들 중 만날 수 있는 인물은 단 한사람뿐으로 어떤 인물과 만나게 될지는 운명에 맡기자.

***다우정보에서 한글화가 진행중인 [라그나록]는 아직 한글화가 완성되지 않는 관계로 일본 PC-98버전의 사진을 사용한 것입니다.**

낚시챔프(GONE FISHN')

제 작 : 암텍스(AMTEX)
장 르 : 스포츠 시뮬레이션
시스템 요구사항 : IBM-PC 386-33 이상/램 4메가 이상/마우스 필수
가 격 : 38,500원
발매일 : 95년/9월 예정
문의처 : 팝소프트(02-717-7081 2)

일상에 찌든 생활에서 벗어나 호숫가에 낚싯대를 드리우고 세월을 낚는다는 생각을 누구나 한번쯤은 해보았을 것이다. 물안개가 피어오르는 새벽녘에서 땅거미가 져가는 황혼까지 물위에서 자신만의 시간을 향유하는 것은 분명 매력있는 일일 것이다.

암텍스(AMTEX)라는 아직은 낯설은 업체가 내놓은 이 작품은 콰인트 만의 낚시터로 유저들을 초대한다. 여름부터 가을의 시즌이 유저에게 주어지며 날짜와 기후조건 등을 취향대로 지정할 수 있다.

이 게임에 등장하는 물고기는 북미산으로서 우리에게는 낯설은 어종이지만, 나름대로의 매력을 지닌 어종들이다. 또한 각 어종마다 습성이 다르므로 어떤 어종을 낚을지에 따라서 낚시기법도 다양해지고, 기후환경도 이에 크게 작용한다.

이 게임에 등장하는 어종을 살펴보면 다음과 같다.

노턴 파이크(NOTHERN PIKE)

매우 사나운 물고기로 대형어종이다. 여름에는 얕은 곳에 서식하다가 가을에는 수심이 깊은 곳으로 이동한다. 크기는 45-75CM이며 작은 물고기나 개구리를 주식으로 한다.

(2) 월아이(WALLEYE)

큰눈을 가진 것이 특징인데 특히 빛에 민감하며, 이러한 특성 때문에 밝은 날은 수면에 나오지 않고 깊은 곳에 있다가 햇빛이 약한 새벽이나 저녁 무렵에 수면으로 떠오른다. 크기는 33-63CM이며 작은 물고기나 가재 등을 주식으로 한다.

(3)바스(BASS)

두종류의 BASS가 있으며, 제법 영리한 어종이다. 크기는 20-45CM이며, 작은 물고기들을 주식으로 한다.

(4)머스키(MUSKIE)

PIKE와 혼동되는 이 어종은 매우 사나운 어종으로서 낚아올리기가 매우 까다로운 것이 특징이다. 크기는 57-100CM이며, 작은 물고기나 개구리가 주식이다.

(5)선피쉬(SUNFISH)

수생식물들이 있는 곳에서 많이 잡히는 어종으로서 크기는 매우 작다.

(6)퍼취(PERCH)

식용으로 인기있는 어종으로서 크기는 중간 정도이며, WALLEYE와 비슷한 생김새를 가지고 있다.

(7)캣피쉬(CATFISH)

우리에게는 메기로 알려진 이 물고기는 흔히 잡히는 육식성 어종인데, 크기가 대형이기 때문에 낚시꾼들에 있어서 매력적인 어종이다.

이 게임에서는 다양한 어종을 낚기 위해서 다양한 미끼가 제공되는데, 그 종류는 모두 36가지에 이른다. 산미끼에서부터, 물에뜨는 미끼, 가라앉는 미끼 등의 다양한 종류가 제공되어 유저의 편의를 고려하고 있다.

게임의 전반적인 그래픽은 단순하면서도 깔끔한 수준이다. 그러나 배경이 복잡할 필요가 없는 수면이기 때문이지, 그래픽이 떨어진다는 의미는 절대 아니다. 바람부는 날의 물결이 일렁이는 표현이나, 비오는 날의 수면의 모습이 지극히 세밀하게 묘사되고 있으며 비바람이 몰아치는 듯한 음향효과는 뛰어난 수준이다. 또한 낚시를 던질때, 릴이 풀리는 소리, 물고기가 입질하는 반응, 릴이 급속히 풀리는 소리 등이 지원됨으로써 생생한 현장감을 느낄 수 있다.

낚시화면에 들어가면 게임에 도움이 되는 많은 계기들이 등장하는데, 배의 위치나 낚시꾼의 위치를 변경할 수 있는 명령키, 물고기의 위치를 알려주는 음파탐지기(SONAR), 낚시대와 낚시줄의 상태를 표시해주는 각종 계기들이 있다. 일단 고기가 걸리면, 낚시줄의 장력을 잘 살펴야 한다. 큰 물고기일수록 낚시줄에 가해지는 장력이 강하며, 이것이 붉은색 영역까지 증가하면 줄이 끊어지게 된다.

하루동안의 기간에 플레이어는 배를 타고 호수의 중심에서 물고기를 낚아야 한다.

적은 수의 큰 물고기를 낚던, 많은 수의 작은 물고기를 낚던 간에 그것은 자유다. 그러나 20마리 이상의 물고기를 잡을 수는 없기 때문에, 고기가 가득 찼을 때는 작은 것들을 풀어줘야 할 것이다.

하루동안의 낚시에서 큰 물고기를 잡았다면, 부둣가의 오두막에 들려볼 수도 있다.

거기에는 이제까지 가장 큰 고기를 잡은 낚시꾼들의 이름이 종류별로 5등까지 기록되어 있으며, 하루동안 가장 많은 물고기를 낚은 사람이 받은 트로피도 진열되어 있다. 만약 플레이어가 잡은 물고기가 매우 크다면, 이 상패에 이름이 올라갈 수도 있다.

전반적으로 사운드와 그래픽은 높은 수준이며, 많은 옵션이 제공되므로 유저들의 편의가 많이 고려된 작품이지만, 북아메리카라는 한정된 공간에서 오는 어종의 제약성과 민물낚시에 한정되었다는 점이 조금은 아쉽다. 그러나 물위에서 대어와의 한판승부를 꿈꾸는 이들에게는 이 게임이 더없이 좋은 선물이 될 수 있으며, 유저들은 방안에 앉아서 컴퓨터를 통해 낚시줄을 던지기만 하면 되는 것이다.

창세기전(the war of GENESIS)

제작사: 소프트맥스
장 르: 롤플레잉
시스템 요구사항: IBM-PC 386-33 이상/ 램 4메가 이상/VGA
CD-ROM 드라이브 필수
사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 마우스 지원
가 격: 미정
발매일: 11월 예정
문의처: 소프트맥스(02-598-2554)

독특한 전투 시스템 지향

창세기전의 전투시스템은 다른 전략 시뮬레이션에서 찾아보기 힘든 독특하고 참신한 새로운 전투방식을 지원하고 있다. 즉,기존 시뮬레이션게임들에서 문제가 되었던 부분을 보완하여 특히 각 캐릭터들의 움직임에 대한 세밀한 표현을 가능케 한 것이다.

(1) 유니트들의 방향성 - 제네시스의 유니트들은 전후좌우의 4방향의 방향성을 지원한다. 각 유니트들의 방향성은 그 유니트의 공격적 특성과 방어적 특성을 좌우하는데 게임의 진행에 커다란 영향을 미친다.

A.공격적 특성 - 각 유니트들은 고유의 공격시 자신의 방향성을 위주로 공격범위가 결정된다. 예를 들어 검(劍)에 의한 공격은 자신의 앞방향 1타일에 미치고, 창(創)공격은 앞방향 2타일, 도끼의 공격은 앞방향과 전후 1타일씩, 활공격은 전방 약120도 각도로 조준할 수 있다.이것은 마법이나 필살기등에도 똑같이 적용된다.

B.방어적 특성 - 전방향 방어력을 기준으로 좌우방향은 70%, 후방향은 50%의 방어력을가진다. 따라서, 같은 상황이면 뒤에서 공격받은 쪽이 더 치명적이다. 그러나,측면이나 후면에서 적의 공격을 받았을 경우에는 그 방향으로 유니트가 회전하게 되므로 2번째 공격부터는 제대로 방어할수 있는데, 공격측에서는 오히려 이점을 이용하여 기동력이 우수한 별동대를 적의 후방으로 보내 적의 방향을 돌린후 강력한 공격을 가하는 전술도 가능하게 된다.

앞뒤로 포위한 상태에서는 아무리 강력한 적이라도 쉽게 무너뜨릴수 있다.(계속 방향이 바뀌므로 번갈아 가며 후방공격을 가할 수 있다.)

(2) 방향성과 지원효과로 인한 진형구성 - 각 캐릭터의 방향성과 지원효과로 인해 아군 유니트들의 상대적 위치가 전세에 커다란 영향을 미친다. 마구잡이로 움직이는 유니트들에 비해 특정한 진형을 갖추고 움직이는 유니트들은 개별적인 능력치를 벗어나 팀 전체의 힘에서 차이가 나게 된다. 플레이어의 활약여하에 따라서는 높은 레벨의 적도 무찌를 수 있다는 것이 이 시스템의 특징이다. 방진(사방형의 상호보호를 위한 기본적인 진형)을 기본으로 중앙돌파나 사선대형,쌍두진등 실제 전쟁에 가까운 전술을 구사 할 수 있다.

1944 - 라인강을 건너

제작사: 마이크로 프로즈
장 르: 시뮬레이션
시스템 요구사항: IBM-PC 486DX 이상/ SVGA
사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수/
CD-ROM 드라이브 필수/
가 격: 미정
발매일: 미정
문의처: SKC 소프트 랜드(080-023-6161)

1939년 9월, 독일군의 기갑부대가 폴란드로 진격함으로써 2차 세계대전이 시작되었다. 독일군의 전차대는 폴란드를 삽시간에 쓸어버리고 질풍노도처럼 유럽을 누볐다. 그러나 1944년 연합군이 노르망디에 상륙함으로써 독일군은 새로운 국면을 맞이하는데..

이 게임은 연합군의 노르망디 상륙 이후 독일의 패망까지의 서유럽 전선을 무대로 한 게임이다. 여기서 당신은 독일군 전차대나 미군 전차대를 지휘하여 적의 전차대를 전멸시켜야 한다. 이 게임을 즐기는 방식은 네가지가 있다.

1. 초보자는 사실에 근거한 하나의 전투를 택한다. 여기서는 전차전을 위한 최상의 조건이 갖추어져 있다.

2. 기본적인 전술과 전략을 익힌 사람들은 6개의 실제 시나리오를 선택한다. 여기에는 미국과 독일의 3개 기갑사단이 등장한다.

3. 자신이 직접 전쟁의 역사를 바꾸려는 플레이어를 위해서 가상적인 시나리오가 준비되어 있다. 이는 1994년 9월 1일부터 전쟁이 끝나는 날까지 지속되며, 각 전투를 성공적으로 수행하였는지의 여부가 전쟁의 흐름에 직접적인 영향을 미친다.

4. 마지막으로 플레이어 자신이 프로그램을 통해(Battle Builder Program) 특정 시나리오를 창조할 수 있다.

진영을 선택

이 게임의 시작에서 당신의 계급은 당신이 지휘할 부대의 규모를 지정해 준다. 전차소대(PLATOON), 전차중대(COMPANY), 전차대대(BATTALION)의 세가지 규모의 부대가 당신을 기다리고 있으며, 뛰어난 전과를 기록하면 훈장과 함께 승진의 기회도 주어진다. 하지만, 계급이 오르면 그만큼 책임도 무거워진다. 전차 대장으로서 당신은 전투가 끝난 후 동료들에 조금이라도 신경을 쓰는 것을 잊어서는 안된다.

게임 화면은 매우 특이한 구조로서 전투 상황을 한눈에 알아볼 수 있도록 3개의 윈도우가 한 화면에서 동시에 펼쳐지며, 다양한 위치를 제공해 주는 도구 화면이 화면에 위치하고 있다.

이 게임에서 제공되는 또 하나의 특징은 바로 개인 사물함이다. 여기에는 개인의 일기장이 있는데, 전투를 경험할 때마다 그날 그날의 일기에 전투 기록이 남겨지게 된다. 또한 이 사물함에서 그 동안 수여 받은 훈장을 볼 수도 있으며, 당신의 군복에 새겨진 계급장을 감상할 수도 있다.

개인 사물함

독일군과 미군의 무기들은 나름대로의 특징이 있다. 독일군의 전차는 강력한 무장을 장비하고 두터운 장갑을 갖추고 있지만 잦은 고장으로 당신을 짜증나게 할는지도 모른다. 반면 미군 전차는 잔 고장 없이 잘 가동되지만, 화력과 장갑이 독일군의 그것에 비해 너무나도 열악하다. 또한 3가지의 포탄이 제공되는데, 이는 각각 다른 성분으로 구성된 탄두로 이루어져 있다. 각각 다른 구성을 가지는 것은 용도가 다르기 때문인데, 철갑탄을 트럭에 사용한다면 이는 탄약의 낭비가 될 것이며 적전차에 유탄을 사용하면 파괴력이 떨어질 것이다. 이처럼 이 게임에서는 무기의 특성에 대한 고려를 요구한다. 당신이 어느 편을 선택하던지 이 게임의 궁극적 목표는 전쟁에서 승리하는 것이다. 물론 가상적 시나리오를 선택하면 독일군이 전쟁에서 승리하는 것도 가능하다.(하지만 그렇게 될 확률은 매우 적다)

게임 화면

모든 그래픽은 텍스쳐 맵핑 기법의 고해상도 SVGA로 처리된다. 모든 배경과 사물들의 디테일은 가히 일품이다. 사운드 역시 훌륭하지만, 그래픽보다는 좀 떨어진다는 인상을 풍긴다. 그런데 이 작품은 게임을 제외한 기록필름이 독립적인 씨디 한장으로 이루어져 있으므로 그야말로 소장 가치가 있는 작품이 될 듯 싶다. 이제까지 나온 탱크 시뮬레이션중 가히 최고라 할 만하다.

컨커러 (CONQUEROR)

제작사: 소프트 웨어 소서리
장 르: 전략 시뮬레이션
시스템 요구사항: IBM-PC 486-DX 이상/ SVGA
사운드 블라스터 호환 카드/마우스 필수
가 격: 미정
발매일: 미정
문의처: 한겨레 정보 통신(02-3452-7234)

이 게임은 중세 영국을 배경으로 하는 전략 시뮬레이션 게임이다. 지금의 영국은 이전에는 크게 세개의 지방으로 나뉘어 있었는데, 북쪽의 스코틀랜드, 남서쪽의 웨일즈, 그리고 중심부의 잉글랜드가 그것이다. 영국이라는 하나의 섬은 이렇듯 옛날부터 분할의 색채가 강했으며, 분할된 왕국을 통일하려는 시도가 여러차례 행해졌지만, 통일은 결코 쉽게 달성되지 않았다. 1000년대의 중세, 그 시기에 영국의 통일을 추구했다는 아더왕의 이야기는 역사로 확인될 길 없이 그저 전설로만 남아있고..

이 게임은 이러한 전설을 상기시키는 것으로서 분열된 잉글랜드 지방을 통일하는 것을 내용으로 하고 있으며, 주인공은 보잘것 없는 한 명의 기사로서 이 게임을 시작한다. 당신의 왕은 너무 늙어서 무기력하며, 지방의 봉건영주들은 자신의 세력을 더욱 공고히 다지면서 할거하는데.. 이러한 상황에서 왕은 당신을 기사로 임명하고 일련의 명령들을 내리기에 이른다.

게임의 시작에서 주인공이 가진 것이라고는 약간의 돈과 기본적인 무기들, 그리고 영지뿐이다. 영지에는 요새도, 어떠한 시설물도 없으며 이 모든 것들을 인력과 재력으로 건축하고 다른 곳을 탐험하고 정복하여 명성을 높여나가야 한다. 명성을 올리는 가장 좋은 방법은 용을 퇴치하는 것인데, 잘못하면 게임이 여기서 끝날수도 있으므로 주의해야 한다. 또한 토너먼트 경기가 열리는 곳에 찾아가서 각종 시합으로 돈을 벌고

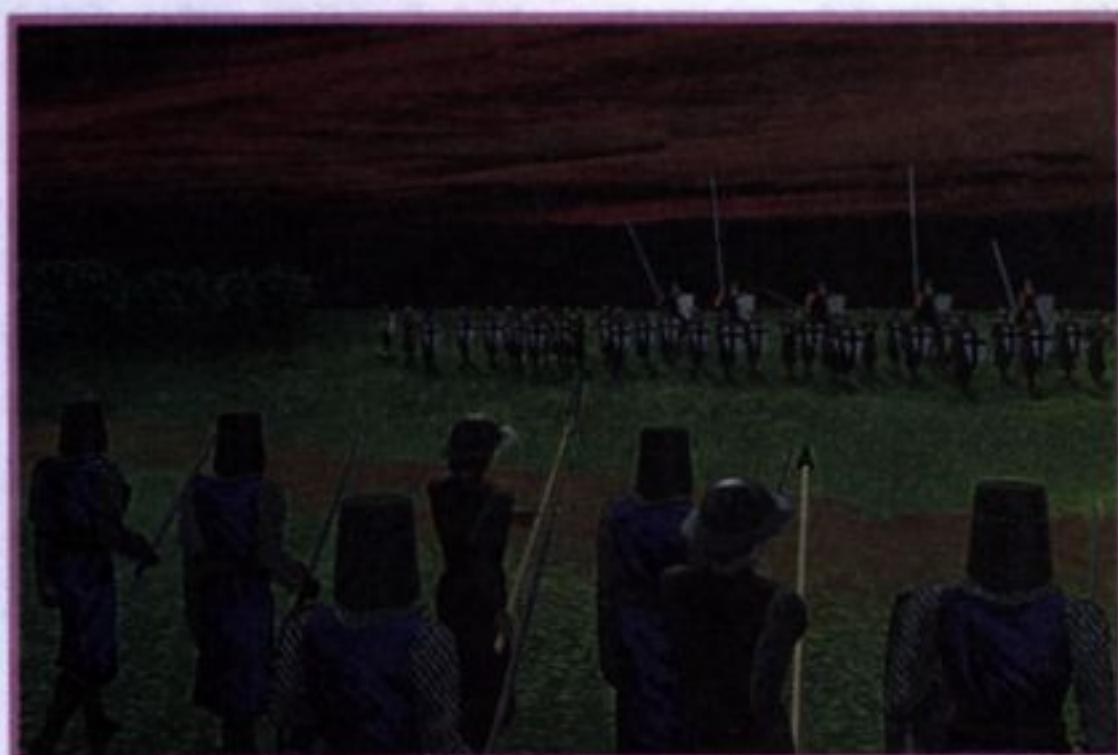
명성을 쌓을 수 있다. 일정 시간마다 왕이 당신에게 내리는 명령을 충실하게 수행하면

약간의 상금과 함께 명성이 올라가기도 한다.

게임을 진행하는 요령이 모자르다면, 마을의 술집에 가서 여러 사람들과 이야기를 나눠보는 것도 좋은 방법이다. 다양한 계층과 다양한 성격의 사람들이 술집에 모여들기 때문에 다양한 분야의 이야기를 들을 수 있다. 또한 교회에 찾아가서 축복을 빈다든지, 아니면 특정한 비밀스러운 일에 대해서 정보를 얻을 수 있다. 중세시대의 사제들은 많은 지식을 가지고 있었으므로 그들에게서 매우 유용한 정보를 얻을 수 있다는 사실은 전혀 놀라운 것이 못된다.

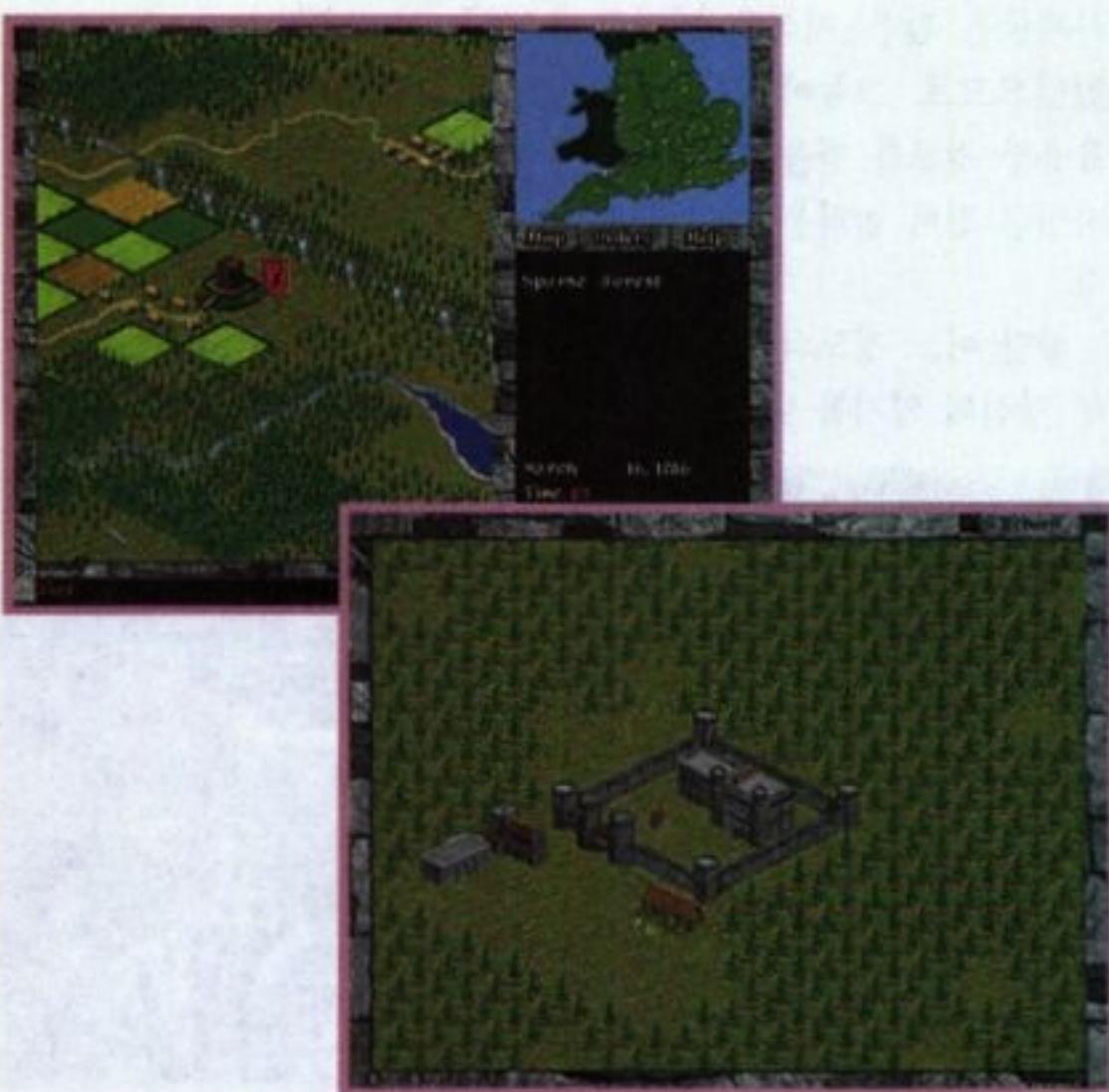
일단 어느 정도의 돈이 모이면 당신의 영지를 나름대로 건

설해나가야 한다. 당신은 농노들의 노동력을 동원하여 각종 시설물을 짓고, 이들을 관리하여 비용과 수입을 맞춰야 한다. 광산을 비롯한 각종 시설물을 건설하고 삼림을 벌채하여 자원을 확보하고, 마을을 건설하여 영지내의 인구를 늘려나가야 개발에 필요한 노동력을 확보할 수 있다. 자원과 노동력의 확보없이는 아무것도 할 수 없는데, 이는 군대를 양성함에 있어서도 마찬가지다. 보병과 창병, 그리고 기사의 3가지 형태의 부대를 양성할 수 있는데, 각 부대를 양성하는 데는 얼마간의 돈과 농노들의 노동력이 필요하기 때문이다. 당신의 영지의 생산력을 나타내 주는 수치인 '생산성(PRODUCTIVITY)'에 항상 주의하면서 자원과 노동력을 확보해야만 게임을 진행하는데 어려움을 겪지 않을 것이다.

이 게임의 특징은 전략 시뮬레이션의 형태에 액션의 요소가 첨가되었다는 데 있다. 기본적인 게임의 진행은 전략 시뮬레이션이지만, 성안에서의 전투나 돌격전 등의 전투방식에 들

어가면 마치 3D 둠 시리즈를 연상케 하는 게임진행방식을 취하고 있다. 각 방향으로의 시각은 1인칭 시점이며, 성안의 곳곳에 놓여진 각종 아이템들을 획득하는 등의 진행방식은 장르의 혼합을 의미한다고 하겠다.

또하나 꼽을 수 있는 이 게임의 특징은 주인공의 성격에 여러 가지 변화를 제공한다는 점이다. 게임의 시작에서 새로운 주인공을 창조하면, 일련의 질문들을 통해서 주인공의 여러가지 성격을 창조하게 된다. 주인공의 힘, 자비심, 체력, 명예 등의 요소들이 한데 어우러져 한 인물의 성격을 창조해낸다. 이것이 귀찮다면 이미 설정되어있는 6명의 인물중 하나를 선택할 수도 있도록 되어있다.

그래픽은 640*480모드로서 깔끔하며, 배경음악을 포함하는 전반적인 음향효과는 그래픽보다 더욱 뛰어나다.

특징적인 것은 별도의 음악 트랙이 씨디에 내장되어 있기 때문에 일반 음악씨디를 돌리는 씨디플레이어에서 작동이 가능하다는 점이다.

윙커맨더 4 (WING COMMANDER 4)

제작사: 오리진
장 르: 시뮬레이션
시스템 요구사항: IBM-PC 486-DX 이상/ SVGA
사운드 블라스터 호환 카드
키보드/조이스틱/CD-ROM 드라이브 필수
가 격: 미정
발매일: 미정

윙코맨더3의 태풍이 한국을 강타한 지도 어느덧 반년이 넘어간다. 이 게임이 출시될 때만해도 인터랙티브 게임이라는 개념조차 생소하던 시기였는데, 이 게임으로 말미암아 인터액티브라는 말이 어느 정도 귀에 친숙해진 것 같다. 개발사인 오리진은 이 게임의 제작에 무려 400만 달러를 투자했고, 이 게임은 흥행에 성공하여 전세계적으로 약 50만 카피가 판매된 것으로 집계되고 있다. 그러나 오리진은 이러한 성공에 만족하지 않고 3편의 성공을 도약의 기반으로 삼고 더욱 야심찬 계획을 발표하기에 이르렀으니, 그 이름하여 '윙커맨더4(WING COMMANDER4)'! 이 작품은 제작비만 약 800만 달러가 소요될 예정이며, 영화용 35밀리 필름으로 촬영될 예정이다.

게임 자체는 전작인 윙커맨더 3와 큰 차이가 없으나, 게임플레이에 있어서는 약간의 차이점이 존재한다. 기존의 엔진은 약간만 개량해서 4편에 그대로 채용될 예정이고, 게임의 방식에 있어서의 변화가 주목된다. 이전에는 주인공과 소수의 아군 함선이 거대한 적을 맞이하여 외롭게 사투를 벌여야 했지만, 4편에서는 수많은 아군 함선들과 함께 작전을 수행하게 된다. 심지어 각 임무에서 주인공이 담당할 역할마저도 변경이 가능하도록 게임을 디자인하고 있다고 한다. 예를 들어 주인공이 다른 전투기들과 함께 적의 방어선을 뚫고 폭격기들에게 폭격을 명령할 수도 있으며, 아니면 다른 전투기들로 방어선을 뚫게하고 자신은 전장 밖에서 기다릴 수도 있다. 심지어 주인공 스스로가 편대장이 아닌 윙맨이 될 수도 있다고 한다. 주인공의 각기 다른 반응이 게임의 진행에 영향을 미치는 게임구도는 4편에도 계속 이어지고 있는데, 주인공의 반응에 따른 이야기의 변화양상들이 주의깊게 고려되었고, 이에 따라 다양한 장면들이 제작되고 있다. 이렇듯 게임속의 인물들과 게이머의 상호작용에 의한 게임 전개는 인터랙티브라는 개념을 확실하게 정착시키게 하고 있으며, 이는 제작진인 크리스 로버츠의 신념이기도 하다.

코맨드 앤 컨커 (COMMAND & CONQUER)

제작사: 웨스트 우드
장 르: 시뮬레이션
시스템 요구사항: IBM-PC 486-DX 이상/
사운드 블라스터 호환 카드/
CD-ROM 드라이브 필수/
가 격: 미정
발매일: 10월 발매 예정

웨스트우드의 듄 시리즈는 게이머들에게는 결코 낯선 작품이 아니다. '듄(DUNE)'은 어드벤처 게임으로서, '듄2(DUNE2)'는 전략 시뮬레이션으로 출시되었는데, 이 중에서도 특히 듄2는 많은 게이머들에게 사랑받았던 작품이다. 그리고 이제 그 후속작인 '커맨드 앤 컨쿼(COMMAND & CONQUER)'(이하 C&C)가 게이머들의 주목을 받고 있는 것은 너무나도 당연한 일일지도 모른다.

비록 이 작품이 듄2의 후속작이긴 하지만, 많은 점에서 전작과는 큰 차이를 보이고 있다. 전작과 게임의 진행원리는 거의 동일하지만, 많은 사항들이 개선되고 보강되었다.

우선 게임의 배경은 아라키스 행성이 아닌 지구이며, 스파이스라는 자원은 더이상 존재하지 않고 티베리움이라는 자원이 존재한다.

이 게임에서 당신은 최전방 전투부대의 지휘관(FIELD COMMANDER)으로서 두 진영중 하나를 선택해야 한다. 유니트에게 명령하는 방식은 너무나도 간단한데, 해당 유니트에 클릭하고 명령만 내려주면 된다. 복수의 유니트에 동시명령을 하달하는 이러한 방식은 듄2에서 채택되었다면 번거로움을 많이 덜어주었을 명령방식인데, 이것이 이번에 채택되었다. 일단 마우스를 누르고 명령의 범위를 정하면 숫자에 관계없이 그 안에 있는 유니트들은 당신의 명령에 따르게 된다.(이러한 방식은 워크래프트의 명령체계에서 반응이 좋았는데, 워크래프트가 4개의 유니트까지 동시명령이 한정되었던 반면에 C&C에서는 유니트의 한계가 없어졌기 때문에 보다 대규모의 작전이 가능하다.) 그러나 유니트에 대한 명령이 이 게임의 전부는 아니다. 기지의 시설들을 확충, 강화하고 새로운 유니트를 생산하며 티베리

움을 채굴하는 일련의 활동들이 모두 중요한 것들이다.

더군다나 C&C에서는 다양한 시설물을 게임의 시작부터 건설할 수 있는데, 그 특징적인 것들을 들어보면 다음과 같다.

* **공장(WAR FACTORY)**: 장갑전투 차량을 생산하는 시설
* **병영(BARRACK)**: 병사들을 양성하는 시설
* **레이다 시설(RADAR FACILITY)**: 적의 동태를 관찰하고 작전지역에서 활동하는 유니트들을 추적할 수 있는 시설
* **방어용 포대 (DEFENSIVE GUN POST)**: 기지 주변에 건설되어 아군 기지를 공격하는 적군 유니트를 파괴함으로써 기지및 시설물을 지킨다.
* **티베리움 정제소 (TIBER-IUM REF-INERY)**: 채굴된 티베리움을 정제하는 시설로서, 하나의 시설에는 한대의 하베스터가 배속되어 있다.

전반적인 게임의 그래픽과 사운드는 환상적인 수준이며, 시나리오 구성도 매우 짜임새 있다. 근간의 추세에 편승하여 이 게임에서도 여러명이 게임을 동시에 즐길 수 있는 옵션이 제공된다. 시리얼 케이블을 연결하여 2명이 경쟁할 수 있으며, 네트웍을 통해 최고 4명까지 플레이가 가능하다.

슬기를 게임정보

★★챔프점수 8★★

다크세라핌

DARK SERAPHIM

■ 제작사 : KCT
■ 장 르 : 롤플레잉
■ 시스템 요구 사항 : IBM-PC 486-SX 이상
램 4메가 이상/ VGA
사운드 블라스터 호환 카드
마우스 필수
■ 발매일 : 10월 발매예정
■ 가 격 : 미정
■ 문의처 : 오렌지소프트

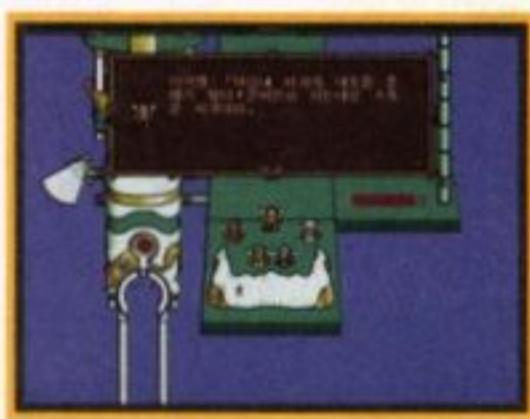
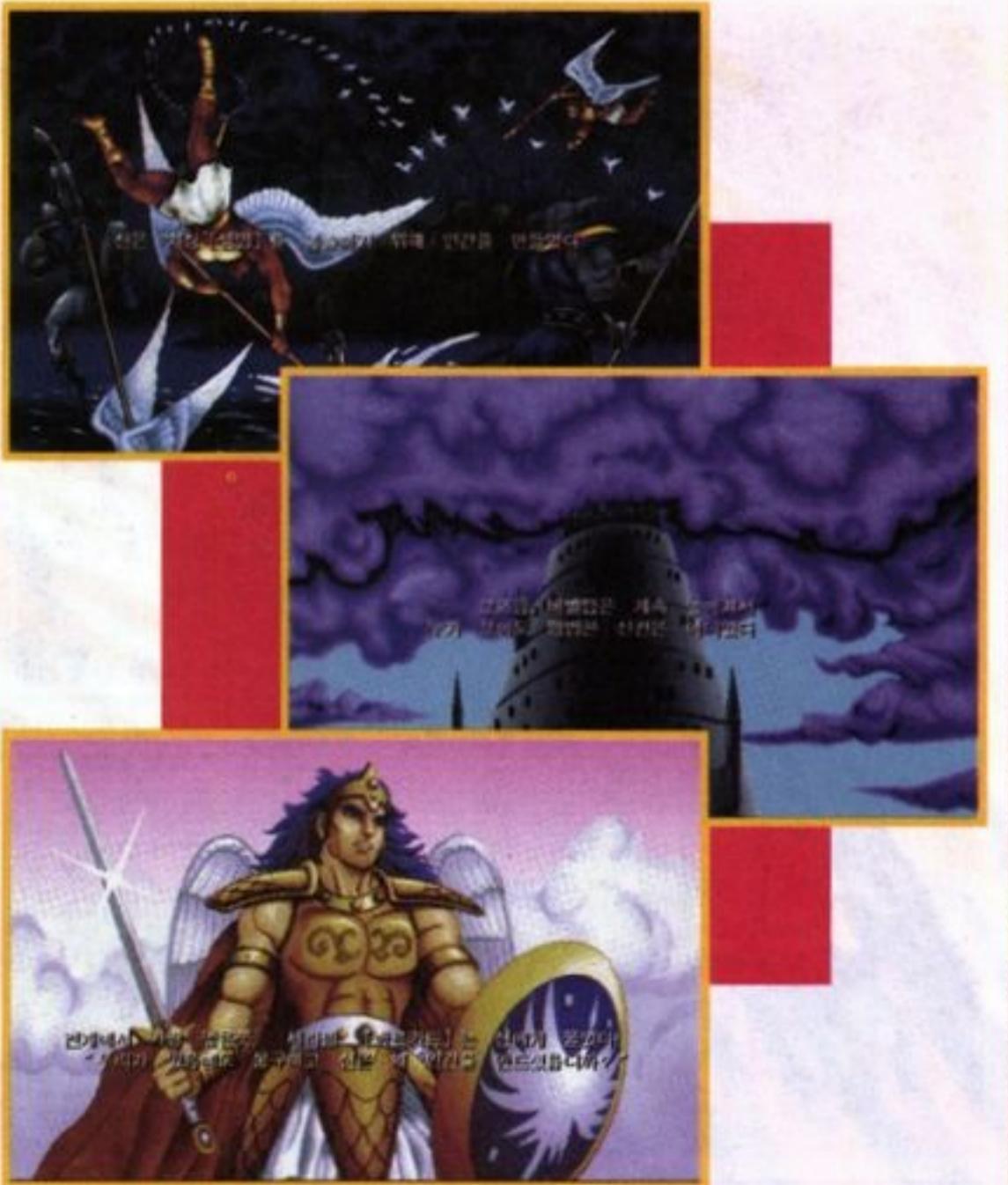
인간을 이해하게 된 한 천사의 이야기

오랜 옛날, 신께서 인간을 만들고 인간을 크게 우대하심으로서 많은 천사들은 이에 불만을 품고 반기를 들었다. 그리고 천사장 아르카드에게 패배하여 지하로 떨어져 마계를 이룩하게 되었다.

마계에 떨어진 존재들은 천계의 일을 잊지 않고 인간들을 유혹하여 바벨탑을 쌓도록 했다. 조금이라도 신에 가까와 지기를 원했던 '소돔'의 인간들은 점차 이를 완성해 나갔다. 이때, 천계에 남아 있던 천사들은 인간에 대한 생각에 두파로 갈라지고 있었다. 천사장 아르카드는 신의 말에 따라 지상에 내려와 인간을 이해하게 되었고, 미카엘을 중심으로 하는 천사들은 바벨탑을 쌓고 있는 인간의 태도에 조소와 경멸을 보내고 있었다.

그리고… 바벨탑은 점차 하늘을 향해 뻗어 나가고, 미카엘은 바벨탑을 향해 파괴의 대포를 날린 것이다. 나중에야 이 사실을 알게 된 아르카드 일행은 미카일에게 분노하여 공격을 시도하지만, 미카엘이 소지하고 있던 신의 검 앞에 마계로 쫓기어 가고 만다.

한편 마계의 왕, 사탄은 미카엘에게 아르카드에 대한 연락을 받고 과거 천계로부터 추방된 복수를 위해 그를 죽이고자 한다…

그리고… 마계에 떨어진 아르카드는 동료를 찾아 천계로 돌아 가고자 하는데…

파괴의 대포에 의하여

아르카드를 처치하려는 사탄

게임에 대해서

이 게임은 FIRST QUEEN 시리즈로 유명한 구레 소프트의 신작이다. FIRST QUEEN시리즈의 전투 체계를 그대로 계승하고 스토리의 요소를 강화한 게임으로서 이전과 같이 다수의 캐릭터가 화면 가득히 활약하는 멋진 모습을 보여 주고 있다.

플레이어는 아르카드라 불리우고 한때 천사장이었던 세라핌(대천사)으로서 모험을 이끌어 나간다. 그리고 마계, 지상, 천계를 오가며 모험을 거친 끝에 최종적인 결말을 맺게 된다.

한번에 등장하는 동료는 총 7명. 이들 각자는 비스트 쥬엘(소환석)을 사용하여 최대 8마리의 정령들을 불러 낼 수 있다. 이들은 4원소론(물,불,흙,공기)에 따른 상성을 가지고 있기에 함

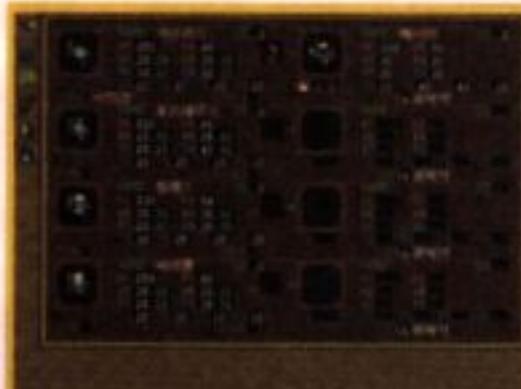
부로 불러 내어서는 안된다. 다른 상성을 가진 정령들을 불러내면 그들끼리 싸워 버리기 때문이다.

시스템에 대해서

이 게임의 시스템은 전반적으로 FIRST QUEEN과 비슷하다. 그러나, '부대'라는 개념이 강화된 FIRST QUEEN 4에 비해서 다크 세라핌은 캐릭터를 중심을 펼쳐지는 느낌이 든다. 이 게임은 한 번에 여러 부대가 활동하는 것도 아니다. 캐릭터인 아르카드를 중심으로 마계로부터 여정을 시작한다. 전체 지도 화면에서 일정한 장소로 이동하게 되면 확대된 지도가 나타나며, 적이 존재하면 바로 전투 태세에 들어가 버린다. 그리고 때로는 다양한 이벤트가 나타나기도 한다. 물론 이 게임에서는 이전에 지원되던 다양한 윈도우 화면이 제공된다. [PgUp] , [PgDn] 키를 사용하여 동시에 2화면 분의 전체 화면을 관리하는 시스템으로 되어 있기에 더욱 활기있게 게임을 진행할 수 있을 것이다. 전체 화면 만이 아니라, 각종 윈도우, 그리고 캐릭터의 데이터 부분까지 매우 간단하게 움직여 진다. 이러한 체계를 통해 게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

내용의 진행

이 내용은 마계로부터 진행된다. 플레이어는 주인공 아르카드를 조종하여 여러 장소로 이동하고 이벤트를 거쳐, 동료를 얻어 나간다. 물론 전투도 다양하게 존재한다. 여러 곳에서 수많은 적들과 싸우게 되는데, 가만히 서 있으면 회복이 된다는 점을 잘 이용하여 적당히 상대하도록 하자. 아르카드를 제외한 다른 인물은 대개 HP가 0이 되어도 무관하며 이들은 곳곳 마을에 있는 목사와 대화를 하거나, 특정 형식을 통해 회복될 수 있다.(물론 생명 사과 같은 아이템으로도 충분히 회복되겠지만..)

일단, 전투에 있어서는 충분한 경험치를 얻는다는 느낌으로 시원하게 맞서도록 하자. 어차피 죽더라도 부활은 쉬운 일이니까..

캠프를 통해 대원을 관리

일부 지역이 확대된 화면이 아닌 전체 화면에서는 화면 오른쪽 위의 캠프를 클릭하여 데이터의 저장을 할 수 있고, 캐릭터의 상태를 재점검할 수도 있다. 또한 이 화면에서는 각각의 상성을 올리거나, 아이템, 무기 등의 장비도 할 수 있어 자주 사용하게 될 것이다.

마계로부터 지상으로

아르카드는 마계의 우로보스 샘 한 가운데 떨어진다.(우연인지 샘(?) 한 가운데에 육지가 있다.) 아르카드는 이 곳에서 후르카스라는 마계의 인간에게 구원을 받게 되고, 그로부터 마계에 있는 4개의 성에 대해서 듣게 된다. 그리고, 소돔 마을의 일부가 마계에 있다는 이야기를 들은 아르카드는 남쪽의 소돔으로 향하고, 마계 중심부를 흐르는 아케론 강에 이르게 된다.

캠프를 통해 대원을 관리

적당히 지나갈 장소를 찾던 아르카드는 1명의 사공(물론 괴물이다)이 100골드에 강을 건네 준다는 이야기를 듣고, 이에 응하는데 아르카드를 태운채 강을 건너던 사공은 갑자기 돌변해서는 아르카드에게서 금품을 탈취하려 한다.(물론 아르카드의 상대가 될리가 없기에 간단하게 격파되고 말지만..)

아르카드에게 패한 사공은 목숨을 구해주는 대가로 이후 얼마든지 강을 건네 주기로 약속한다. 아케론 강을 건너, 이윽고 '소돔'에 도착한 아르카드. 그러나 거기에는 이미 사탄으로부터 명을 받고 도착한 살가타네스가 기다리고 있는데.. 그는 아르카드를 발견하고는 마물을 소환하여 공격해 온다. 그러나, 아르카드가 마물을 모두 물리치자, 겁을 먹은 나머지 사탄에게 돌아가 버리고 아르카드는 다시금 평화로워진(?) 소돔 마을을 돌아 다니며 다양한 정보를 듣게 된다.

소돔에는 몇명의 마을 사람들과 사라의 오빠인 살레스가 있다. 그리고, 뜻하지도 않았던 동료 천사 '사마엘'도 발견하게 되는데. 아쉽게도 그는 중독되어 있어 해독제를 구해야만 한다. 그러나, 아르카드도 살레스도 해독제에 대해서는 알지 못했기에 다른 방도를 모색하기 위해 마을을 돌아 다니게 되었다.

그때 아르카드는 마을 한 편의 집에서 어떤 소년이 말하는 것을 듣게 되었다. '강변에 날개를 잃은채 지팡이를 짚고 있던 천사를 보았다.'라는.. 동료 중 하나라고 생각하고 즉시 아케론 강으로 달려간 아르카드 눈앞에 의술을 담당하는 천사 포르네우스가 있었다. 아르카드는 포르네우스와 함께 스틱스 늪으로 향하고, 늪 서남쪽에 있는 거대한 해독제(꽃?)을 발견하여 마을로 돌아 온다. 그리고, 포르네우스의 도움을 받아 사마엘을 치료하고, 살레스와 함께 동료가 되어 지상으로 향한 길을 찾는다.

우르카스에게 얻은 정보에 따라, 용의 동굴을 찾아간 일행은 이 곳의 왕이라고 지껄이는 자보드라는 녀석을 만나 전투를 벌인다. 이전에 얻었던 소환석의 도움도 있었기에 이를 간단히 격파한 일행은 언데드를 소환할 수 있는 마귀의 관을 얻게 된다.

자보드를 무찌른다

그리고 황천길, 암벽 서쪽을 거쳐 지상으로 향하는 문이 있다는 암벽에 도착했지만. 문은 굳건히 잠겨 열리지 않았다. 분명히 어딘가에 암벽의 열쇠가 있을텐데.. 이렇게 생각한 아르

프로네우스를 찾았다

카드 일행은 스틱스 늪에서 동쪽으로 향하기 시작했다. 차갑게 얼어 붙은 얼음 성의 영역으로… 그리고 몇 마리의 마물이 지키고 있는 그림자 문을 거쳐 남쪽 동굴에 도착하면 더 이상의 진로는 없다. 단지 천계에서 동료였던 - 그리고 같이 마계로 떨어진 - 괴력의 아즈젤이라면 부술 수 있을 듯한 벽이 있을 뿐. 더 이상의 진로가 없어진 일행은 남쪽으로 향했다. 그리고 '얼음 평원' 동쪽에서 어떤 힘에 의해 얼어 붙어 버린 아즈젤을 발견하게 된다. 분명 이 근처 어딘가에 아즈젤을 얼어 붙게 만든 적이 있으리라 생각한 일행은 더욱 남쪽으로 향하여 얼음 성으로 달려 갔다.

꽁꽁 얼어버린 아즈젤. 뭔가 웃기는군

일행이 얼음성 앞에 도착했을 때 이른바 '분란을 좋아한다는' 리리스가 나타나 파수꾼을 다른 곳으로 불러 내고, 통로를 열어 준다. 안에 들어온 아르카드는 아무 것도 모른채 얼음성 내부로 달려가고, 몇 개의 스위치를 작동시켜 얼음성의 문을 열고 얼음성의 성주, 페이먼과 마주치게 되었다. 아르카드 일행의 공격에 대해서 얼음의 마물들을 소환하여 공격해 오는 페이먼, 그를 물리친 아르카드는 페이먼이 사용하고 있던 소환석을 손에 넣고, 얼음성을 빠져 나온다.

페이먼 등장

그리고 얼음 평원 동쪽에 도착한 일행은 아즈젤의 마법이 풀려 있는 것을 발견하게 된다. 역시 마법은 페이먼에 의해 걸린 것이 틀림없었던 것이다. 추위로부터 구출해 낸 아즈젤을 동료로 삼은 일행은 다시금 북으로 향하여 '남쪽 동굴'에 들어간다. 그리고 막힌 길에 이르러, 아즈젤의 괴력으로 통로가 열리게 된다. '역시 힘만은…'이라며 감탄하는 일행. 그 말투에 불만을 토하는 아즈젤과 더불어 동굴을 빠져 나온 일행은 이윽고 마계 북쪽을 지배한다는 바위성에 도착하게 된다. 적을 모두 물리치고 바위성에 도착한 일행이었지만, 문은 보이지 않았다. 여기서 우연히 만나게 된 상인으로부터 '바위와 다리가 매우 복잡하다'는 이야기를 듣는데, 이윽고 일행은 2개의 바위가 놓여진 방 안에 도착하게 되었다. 바위 아래쪽에 5개의 이상한 판 같은 것이 놓여져 있는데, 이 판 위에 바위를 옮기면 밖의 다리가 변화하게 된다. 몇번의 시도 끝에 2개의 바위를 왼쪽 위, 아래에 놓아야 한다는 것을 알게 된 일행은 드디어 바위성의 성주가 기다리고 있는 방으로 들어가게 되는데…

바르바도스를 구하는 리리스

한편 바위성의 성주는 그들의 동료인 바르바도스를 조종하여 일행을 공격하도록 하는데, 이미 리리스에 의해서 생기가 불어 넣어진 바르바도스는 성주의 조종을 받지 않고 일행과 더불어 공격한다. 그리고 사라져 버리는 성주의 몸에서 '소환석'을 찾아내는 바르바도스. 이제 흙의 소환석을 포함하여 3개의 소환석을 사용하여 싸울 수 있게 된 것이다.

일행은 성주의 뒷편에서 암벽의 문을 여는 '열쇠'를 찾아서 소돔으로 향한다. 그리고 스틱

바위성의 왕. 바엘

스 늪에 이르렀을 무렵 그들의 눈 앞에 소돔으로부터 도망쳐 나온 마을 사람들이 나타났다. 갑작스러운 마물의 습격에 겨우 빠져 나왔다고 말하는 마을 사람들. 아르카드는 어떤 위험이 있을지 모른다는 생각에 자신들이 먼저 가기로 결정했다. 황천문을 거쳐 황천 계곡에 도착한 아르카드 일행. 그러나 그 곳에는 이미 아스트롯과 프루렛이 부하들을 이끌고 대기하고 있었다. 수많은 마물들에 포위된 채 전투가 시작될 무렵, 베르제뷰트가 부하들을 이끌고 구경하러(?) 나타난다.

긴 시간의 전투 끝에 겨우 승리하게 된 아르카드. 단신으로 도망쳐 버린 아스트롯을 뒤로 하고 베르제뷰트는 바벨탑이 아스트롯의 흉계에 의해 제작되었다는 점을 가르쳐 주고 사라진다. 그리고 그 무렵 도착한 마을 사람 한 명이 소환석을 찾아서 가져다 준다.

길을 막고 서 있는 아스트롯

이제 걸릴 일은 없다. 일행은 길을 막는 소악마들을 뚫고 암벽으로 향했다. 그리고 열쇠와 더불어 굳게 잠겨져 있던 암벽의 자물쇠가 풀리는 순간 지상으로 향하는 길은 일행의 눈 앞에 나타났다.

드디어 지상으로…

인간계의 혼란, 그리고...

지상에 도착한 아르카드 일행은 마을 사람들을 보호할 의무를 갖고 있는 살레스와 헤어져 북쪽의 소돔 마을로 향한다. 처참하게 파괴되어 흔적만이 남아 있는 소돔. 이미 마계에 있던 마을 사람들이 도착하여 재건을 준비하고 있었다.

그러나, 그들이 도착하기 전에 이 곳에 살고 있던 다른 소돔인들은 어디론가 사라져 버렸다. 아르카드가 찾고 있던 사라조차도… 그때 살레스가 어떤 사람과 함께 나타나 현재 소돔의 상태와 '아마다'라는 나라에 대해서 알려 준다. 그리고 같이 있는 사람을 아마다국의 가신인 오펠이라고 소개한 살레스는 바

폐허의 소돔에서

벨탑을 완성하여 아르카드 일행을 천계로 돌려 보내 주기 위해 기술자들의 행방을 찾아 떠난다. 뒤에 남은 오펠로부터 아마다국의 이상한 상황에 대해 들은 일행은 사람들이 실종되고 있는 사건 뒤에 마계의 무언가가 있다는 것을 느끼고 아마다국으로 향한다.

하지만, 오펠은 이미 미친 사람으로 인식되어 있기에 아마다를 향한 요새는 통과할 수 없었다. 별 수 없이 다른 정보를 얻기 위해 동쪽의 숲으로 향한 일행. 묘지가 놓여져 있는 동쪽숲의 한 구석에서 묘지기 '토므'를 만난 일행은 토므의 친구라는 악마로부터 아마다에서 사람들이 실종되는 사건이 아라바 마을과 관계가 있다는 이야기를 듣고 그 마을로 향한다. 그러나, 아라바 마을의 촌장은 아르카드 일행의 말을 믿지 않았다. 그에 따라 증거를 보이기 위해서 최근 비가 그치지 않아 홍수가 나고 있다는 마을 남쪽의 '북쪽숲'으로 향한다. 그 곳에서 천둥, 번개, 비를 다루는 '아령 악마'를 발견한 아르카드는 소환석 내에 아령 악마를 담아 마을로 돌아온다.

아르카드 일행을 보내주지 않는다

해변에서의 문어와의 격전(?)

아르카드가 잡아온 아령 악마를 보고 그들을 믿게 된 촌장은 자신들이 왕자를 보호하려고 데려 왔으며, 옆 집에 있다는 사실을 알려 준다. 왕자를 보고, 기뻐하는 오펠. 왕자는 일행에게 납치된 사람은 남쪽 숲의 동굴에 있으며, 자신은 도울 능력이 없었다는 말을 한다.

일행은 왕자와 함께 아마다국의 문제를 해결하고자 아마다성으로 향한다. 성에 도착한 일행은 후한 대접을 받지 못하고 왕자는 신관인 보가르의 잘못을 이야기하지만 왕은 왠지 이상한 태도로 일관할 뿐이고, 왕비는 아들인 왕자에게 매우 쌀쌀맞게 대한다.

별 수 없이 왕자의 방에서 휴식을 취한 일행은 보가르가 성 밖으로 향했다는 정보를 듣고 그를 따라 간다. 그러나 요새의

보가르의 흉계

병사들은 왕자가 나가지 못하게 하라는 명령을 받았기에 빠져 나가기는 어려웠다. 어렵게 어렵게 병사들의 눈을 피해 요새를 벗어나 '남쪽 숲의 동굴'로 향한 일행은 동굴의 문을 열고 들어가는 보가르를 발견했다. 아르카드와 일행은 그의 뒤를 쫓아 동굴로 향했는데, 그 곳은 이미 소악마로 가득한 장소였다. 이들을 뚫고 동굴 끝의 방에 도착한 일행은 자칭 '마계의 대왕'이라고 하는 베르페골의 부활 의식을 행하는 보가르 무리를 발견한다. 의식 도중에 끼어들어 부활을 방해하는 아르카드 일행. 지상에 나타나던 베르페골이 패하여 소환석에 갇히게 된 것을 본 신관 보가르는 어디론가 달아나 버린다. 그의 뒤를 쫓아 달려간 일행의 눈 앞에 사라와 마을의 처녀들이 있었다. 사라와 잠시동안의 만남을 가진 아르카드.

베르페골 소환식

이들은 보가르의 뒤를 쫓아 아마다 성으로 향하고, 출입금지였던 방 안에서 또 다른 마신을 부르고 있는 보가르를 발견한다. '바호멧'이라고 석상의 이름을 부르자 이상한 석상은 강력한 광선을 발하며 일행을 공격해 온다. 방법은 오직 하나, 오펠의 꿈에 따라 2개의 돌을 구석의 판 위로 이동시키야 한다. 오펠의 꿈을 그대로 따르자 제단 위로 올라가는 계단이 생겨 났다.

'아니. 바호멧님이 위험하다.' 라고 부르짓는 보가르. 그러나 오래지 않아 전투는 끝나고 석상은 본래대로 돌아 왔다. 보가르의 죽음과 더불어 마력이 사라진 왕비는 모든 잘못을 깨닫게 되었다. 왕은 왕비의 죽음을 두려워 한 나머지 사실을 은폐하려 했다는 점을 사과하고 일행에게 최강의 '황금갑옷'과 사막의 나라를 향한 '통행증'을 제공했다.

더욱 수행을 쌓기 위해 여행을 떠나겠다는 왕자를 뒤로 하고 성문을 나온 일행은 마계에 떨어진 것으로 알고 있던 동료 카임과 아미를 만나게 된다. 그들은 떨어지던 도중 나뭇가지에 걸려 지상에 남게 된 것이었다.

카임, 아미와 만나 동료로

모든 동료들과 다시 만남으로서 더욱 사기 충천한 일행은 바벨탑을 완성할 수 있는 기술자의 행방을 쫓아 사막의 마을로 향한다. 사막의 마을 앞 통행소에 가면 수많은 병사들이 훈련하고 있다. 그들은 통행증을 무시하며 1000골드를 지불하길 원하고 이를 지불함으로서 겨우 통과할 수 있었다. 사막의 마을은 오랜 기간의 가뭄으로 황폐해 있다. 마을 사람들은 이미 도적질을 부끄럽지 않게 생각하고 있었고, 오아시스는 더욱 말라가 농사는 불가능했던 것이다. 아르카드는 그 상태를 확인하고자 오아시스로 향하는데, 오아시스 앞에서는 채찍을 사용하는 동물 조련사가 일행을 죽이기 위해 기다리고 있었다. 정정당당히 싸우겠다는 말에 발끈하여 나선 아미는 그를 간단하게 쓰러뜨려 버린다.

오아시스의 부활

오아시스는 마을 사람들 이야기대로 거의 바닥이 드러나고 있었다. 일행을 따라온 마을 사

람들의 걱정스러운 말투에 아령 악마를 불러낸 아르카드는 비를 내리도록 시킨다. 점차 굵어 지는 빗발과 더불어 사막의 마을 사람들은 기뻐하고, 촌장은 사막의 지배자 팬저님의 저택에 들어갈 수 있도록 연락을 취하겠다고 한다.

팬저의 저택에는 기술자를 비롯하여 많은 사람들이 잡혀 있다. 더욱 놀라운 점은 그를 부추킨 사람이 도모도를 조종하던 아스트롯이라는 것이다. 그때 갑자기 아스트롯이 나타나 아르카드와 공격하지만 도리어 아르카드에게 밀리는 신세가 되었다. 그러자 마계로부터 사탄이 직접 나타났다. 사탄은 멍청한 아스트롯을 어디론가 날려 버리고는 마계로 내려 오라며 살레스, 사라, 그리고 도모도를 잡아 갔다. 결국 아르카드 일행은 다시금 마계로 내려가야만 했던 것이다.

다시금 리리스가 도움을 준다

그러나, 마계로의 길은 전혀 아는 사람이 없다. 그때 다행히 도 리리스가 나타나 마계로의 길을 알려 주고 사라졌다. '거짓말은 아닌 것 같아'라는 바르바도스의 말에 동의하여 리리스가 가르쳐 준 방향으로 가기로 한 일행. 그때 미카엘이 발사한 파괴의 대포가 팬저의 저택을 휩쓸며 일행은 이상한 환상과의 전투를 하게 된다. 그리고 어떤 이유인지 자신들의 모습이 변한 것을 느끼게 된 일행. 이들은 시련을 거쳐서 새롭게 태어난 것처럼 느껴졌다.

사막의 마을에서 남쪽으로 내려와 광산에 도착한 일행은 마계에 있을 것으로 생각했던 후르카스를 만난다. 그는 충분한 실력이 있는지 시험해 보겠다며 마물을 소환하고, 각각 싸우게 한다. 모든 이들이 시험에 통과함에 따라 후르카스는 마지막 소환석을 넘겨 주게 된다. 더욱 남쪽의 광산촌으로 향한 일행은 신전으로 향하는 길에 있다는 요괴 '메두사'에 대한 정보를 들었지만, 촌장은 위험하다는 이유로 일행이 신전으로 들어가는 것을 허락하지 않는다. 그때 마을의 광산에 괴물이 나타났다는 소식이 들어오고 아르카드 일행은 자신들의 강함을 증명하고자 이를 무찌르기 위해서 광산에 들어간다.

불의 혼령 아나베르그

광산의 괴물은 매우 특별한 놈이었다. 이것을 불꽃의 혼령이라고 한 아미는 자신과 카임 둘 만으로 충분하다며 불의 혼령 '아나베르그'와 싸운다.

여러 개의 구멍에서 나타나는 아나베르그는 두 사람의 공격에 격파되고, 촌장은 일행의 힘을 인정하여 신전에 들어가는 것을 허락한다. 신전은 마을로부터 북쪽으로 향한 동굴에 있었다. 약간의 통로를 거치고 마계의 문지기인 케르베로스와 마주친 일행. 그러나 화염을 제외하고는 머리가 셋달린 이 개는 그다지 강하지는 않았다. 여유있게 물리친 일행은 문으로 들어가는데, 메두사의 힘에 의해 모두 돌이 되어 버리고 오로지 포르네우스만이 남게 되었다.

혼자 남은 포르네우스는 별 수 없이 마을로 향하고, 마을의 촌장은 그에게 사과하며 거울의 갑옷을 준다.

메두사의 안광을 반사할 수 있게 된 하포르네우스는 다시금 지하 신전으로 향한다.

처음에 여유만만하던 메두사는 거울의 갑옷을 보더니 당황하여 공격을 시작했다. 메두사의 정면에 서서 그녀(?)의 마력

케르베로스와의 전투

에 대항한 포르네우스는 결국 이를 격파하고 동료들을 구해내어 다시금 마계로 향하여 전진하게 되었다.

마계의 왕, 사탄과의 결전

지하 신전에서 마계로 향한 일행은 파멸의 신전에서 나오게 되었다. 파멸의 신전 한편에 네르가르라는 악마의 집이 있는데, 아르카드를 발견한 네르가르는 부하들을 이끌고 공격해 오나 곧 격퇴당한다.

자신만만한 네르가르

그리고 집을 지키고 있는 부하들을 물리치고 네르가르의 집 안으로 돌입한 아르카드는 네르가르의 부인이 놀라서 겁내고 있을때 하인 1명이 네르가르를 안고서 안으로 들어 온다.

주인은 나쁜 악마가 아니라고 하는 하인과 용서해 달라는 네르가르. 아르카드는 왠지 친절한 태도를 취하는 그에게 사탄의 저택, 만마전으로 향하는 길을 묻는다.

단 하나의 방법은 베르제뷰트에게 일부러 잡히는 일이라 하는 네르가르. 아르카드는 그의 집을 빠져 나와 파리왕 베르제뷰트의 성으로 향한다.

베르제뷰트는 그들을 잡아만 둘 뿐, 별다른 심문은 하지 않았

베르제뷰트에게 일부로 잡힌 후, 도움을 요청한다

다. 그런데 그때 사탄의 부하들이 나타나 아르카드를 넘기라고 강요한다. 베르제뷰트는 자신이 심문하겠다며 거절하는데, 사탄의 부하들은 베르제뷰트가 배신하려는 것을 알고 있다며 공격을 개시한다. 그러나, 마계에 이름높은 파리왕이 간단히 쓰러질리는 없는 법. 결국 사탄의 부하들을 처치해 버린 베르제뷰트는 성을 떠나기로 결심하고, 시종장으로부터 감옥의 열쇠를 받아 아르카드 일행을 구출해 낸다. 사탄을 만나서 동료를 구해야만 했던 아르카드와 각지의 왕들이 마구 날뛰고 있는 마계의 상황이 마음에 들지 않았던 베르제뷰트의 뜻이 맞았던 것이다.

어떠한 이유건 일행은 다시금 사탄을 찾고자 북쪽으로 향한다. 타라다리에서 마계왕 중의 하나인 베르트를 무찌르고, 북쪽의 불바다 언덕으로 향한 일행은, 바다 전체가 용암이기에 이동할 방법이 없다는 사실을

알게 되었다. 물론 베르제뷰트는 날개가 있어 날아갈 수 있었지만, 날개를 잃은 타천사인 아르카드 일행은 지나갈 방도가 없었던 것이다.

지나갈 방법을 찾아 길을 되돌아온 일행은 불과 늪의 동굴에서 사공을 만나게 된다.

'타지 않는 노'를 손에 넣으면 지나가게 해 준다는 사공의 말에 따라 일행은 그것을 찾기 위해 아스모데우스의 불의 성으로 향한다.

불의 성주, 아스모데우스

그러나, 성 밖에서는 노를 찾을 수 없었다. 별 수 없어 성 안으로 들어간 일행은 어떤 사람에게서 성 밖의 문을 성주가 봉인했다는 말을 듣게 된다. 그 곳에 분명 어떤 물건이 숨겨져 있는 것이 틀림 없었던 것이다. 어찌되었든 불의 성주를 물리쳐야 한다. 그를 물리친 아르카드는 봉인되어 있던 작은 문에서 '타지 않는 노'를 발견한다. 노를 가지고 불바다 언덕으로 향한 일행 앞에 약속했던 사공이 기다리고 있었다. 이제 사탄이 기다리는 만마전으로 향할 때였던 것이다.

만마전 내부는 다양한 함정들로 둘러 싸여 있다. 수많은 소악마들과의 대결을 거치고, 함정과 장치들을 지나 중심부로 향한 아르카드는 드디어 마계의 대왕 사탄과 마주치게 되었다. 거대하게 변신하여 다양한 마법으로 공격해 오는 사탄. 결국 서로간에 엄청난 피해를 입게 되었는데, 갑자기 아스트롯이 나타나 양쪽 모두를 공격하고 사라진다. 격전 중이었기에 미처 신경쓰지 못하고 당하고만 일행이었지만 소멸되지는 않았다. 결국 사탄은 자신의 실수를 인정하고 아르카드에게 지상으로 향하는 길을 가르쳐 준다.

사탄과의 격전

결국 지상으로 나오게 된 일행은 드디어 천사들과의 본격적인 전투를 시작한다. 해변에서의 아르렐과의 격전, 신전 앞에서의 우리엘과의 전투를 거쳐 바벨탑의 열쇠를 손에 넣은 아르카드는 섬의 해변에서 기다리고 있던 대형 문어(오징어?)를 타고 바벨탑 쪽으로 향한다.

대천사 우리엘

소돔으로 향한 아르카드는 재건되고 있던 마을과 더불어 사라를 다시 만난다. 한편, 바벨탑이 거의 완성되어 가고, 마계의 힘에 의해 무너뜨릴 수 없는 것에 다급하게 생각한 미카엘은 아마다의 신성 기사, 기데온에게 탑을 무너뜨릴 것을 명령한다. 한편 마계에서는 아스트롯이 이러한 기회를 이용하여 천계를 공격할 계획을 세우고 있었고…

바벨탑은 점차 완성되어 갈때 기데온이 이끄는 아마다의 병사들이 공격해 오고, 아스카드와 일행들은 바벨탑을 보호하고자 이들을 격파하였다. 그리고, 이러한 어려움을 겪으며 결국 바벨탑은 천계에까지 도달하게 되었다.

탑 안의 장치를 작동시키며 천계로 향해 올라가는 아르카드 일행. 그의 뒤를 쫓아 아스트롯이 부하들을 이끌고 천계로 올라가고 이들과 천사들의 전투의 틈을 타 아스카드는 무사히 천계에 발을 들여 놓게 된다.

천계에서의 여정

천계의 내용은 매우 간단한 편이다. 또한 막판이기에 여기서는 매우 간략한 여정만을 소개할까 한다.(단 각 지역에서 다양한 장치들을 통과해야 하기에 상당히 주의해야 한다.)

치유의 탑에서 날개를 부활시켜야만 하는 타천사들. 그리고 바람의 신전, 지혜의 탑, 물의 탑을 거쳐 치유의 탑에 이름으로서 '날개'를 되찾게 되는 아르카드 일행. 그러나 미카엘을 공격하기 위해서는 4개의 문장을 손에 넣어야만 했다. 이미 손에 넣었던 2개를 제외하고도 다시금 2개의 문장이 필요했던 것이다. 결국 땅의 탑과 불의 신전에서 수많은 천사들과의 전투를 거치며 물,불,흙,공기의 문장은 모이게 된다. 최종 결전인 미카엘과의 격전. 결국 신의 검을 든 천사장 '미카엘'을 물리침으로서 아르카드의 여정은 끝을 맺는 것이다.

미카엘과 최종 격전을…

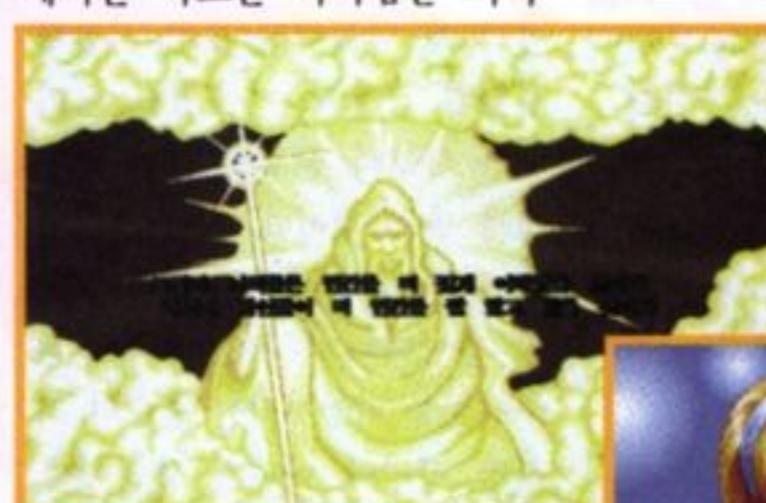
분석을 마치면서

오랜 시간동안 상당히 긴 과정을 거친 듯한 느낌이다. 거의 20시간에 달하는 플레이 시간동안 상당히 빠져 버린 게임이랄까? 템포가 빠르고, 내용이 간략한 편이기에 의외로 재미있다.

퍼스트퀸 4에서 호평받았던 전투 시스템은 더욱 재미있게 변했고, 다양한 이벤트와 아이템은 더욱 확장되었다.(필자가 세어본 바로는 아이템은 거의 170가지는 넘는 것 같았다.)

적어도 얼마동안의 재미는 충분히 제공하는 게임이라 생각된다. 하지만 끝내고 나서 생각하건데 두,세번 반복할 마음은 별로 들지 않는다. 역시 단방향 진행 게임의 단점일지도…

하지만, 적어도 그 플레이 시간 동안에는 충분히 몰두할 수 있는 게임이었다.

★★챔프점수 7★★

오리온의 음모

■ 제작사 : 도마크
■ 장 르 : 아드벤처
■ 시스템 요구 사항 : IBM-PC 386DX 이상/ 램 4메가 이상 SVGA/사운드 블라스터 호환 카드 마우스 필수/CD-ROM 드라이브 필수
■ 발매일 : 9월 발매
■ 가 격 : 45,000원
■ 문의처 : SKC소프트 랜드(080-023-6161)

게임의 특징

본 게임은 어드벤처 게임 제작사로는 거의 알려지지 않은 도마크 라는 회사에 제작된 것이다. 이런 이유에선지는 모르지만 다른 어드벤처 게임에서는 느낄 수 없는 여러 독특한 점을 느낄 수 있는데 그것들은 모두 장단점을 가지고 있는 느낌이다. 이 게임을 이야기하는데 있어서 빼놓을 수 없는 것은 바로 어드벤처 게임의 주인공으로는 사상 유래 없이 늙어빠진 50대의 사나이가 등장한다는 사실이다. 지금까지 여러 가지 개성을 가지고 있는 주인공들이 많이 등장해 왔지만 이렇듯 나이를 먹은 주인공을 눈을 씻고 찾아봐도 찾기 어려운 일인데...

이 게임은 다른 어드벤처 게임에 비해 난이도는 그다지 높은 편이 아니며 사실 어드벤처 형식의 수수께끼나 퀴즈를 푸는 경우는 거의 없다. 중요한 대목에 필요한 아이템만 가지고 있으면 거의 모든 장면이 자동으로 진행돼 버리기 때문에 이 게임을 제대로 즐기기 위해서는 각 인물들의 행동이나 대화를 유심히 관찰해야 한다. 즉 대화 위주로 이뤄진 본 게임을 재미있게 즐기려면 그 내용을 잘 살펴야 한다는 뜻이다.

이 게임에 퀴즈를 푸는 부분이 많지 않은 만큼 그를 보상하기 위해 만들어진 듯한 복잡한 게임의 구조도는 어쩌면 성미 급한 사람의 신경을 많이 거슬리게 만들 것이다. 한마디로 어떤 일을 하기 위해서는 여기 저기 돌아다녀야 하는데 이렇게 주인공을 이동시키는 장소의 거리가 장난이 아니기 때문이다. 이러한 문제점을 최대한으로 해결하기 위해 게임에 중요한 장소들의 지도를 모두 수록하였으므로 참고하기 바란다.

주의 사항

* 본 게임은 기본 메모리를 거의 600K 이상 요구해 오기 때문에 기본적인 프로그램 외에는 모든 프로그램을 CONFIG.SYS와 AUTOEXEC.BAT에서 빼줘야 한다.

* 게임 도중에 언제든지 스페이스바를 눌러서 옵션 화면을 불러올 수 있고 게임의 세이브와 로드가 가능하다. 그러나 누군가와 대화를 계속해서 하고 있는 상황을 세이브 하게 되면 나중에 로드시에 상당히 황당한 경우를 당할 수 있으므로 세이브는 필히 대화가 다 끝나고 십자형 커서가 등장한 후에 하도록 한다.

이 친구가 주인공이 아닐까 하고 생각하는 순간...

이렇게 죽어 버린다

등장 인물

수잔 라파즈(SUSAN LAPAZ) : 기지의 부사령관인 그녀는 상당히 논리적이고 현명한 여자이다. 제프 로우의 부인이기도 한 그녀에게 다정다감한 측면을 많이 찾아 볼 수 있다.

제프 로우(JEFF LOWE) : 수잔 라파즈의 남편인 그는 기지의 통신 책임자이다. 나중에 외계인들의 희생 양이 되고 만다.

샤논(SHANNON) : 기지의 사령관인 그는 전쟁에 참가한 사람들에 대해 악감정을 가지고 있다. 알게 모르게 주인공을 견제하는 그의 의도는 나중에 드러나게 된다.

카우프만(KAUFMANN) : 주인공의 아들인 대니와 절친한 친구로 알려져 있던 그는 알고봤더니... 우엑!

츄박사(Dr. CHU) : 처음에는 평범한 기지의 담당의사로 보이지만 나중에 외계인이 변장하고 있는 가짜중 한명임이 밝혀진다.

버나드(BERNARD) : 기지의 연구 책임자이다. 자신 밑에서 일하는 로랜드를 무척 혐오한다.

로랜드(ROWLAND) : 최악의 인간상의 대표적인 케이스라고 할 수 있는 그는 먹을 거라면 사족을 못쓰는 인간이다. 게임 중반에 이 인간의 배를 채워주기 위해 기지를 정신없이 돌아다녀야 한다.

로만(ROMAN) : 산드라의 약혼녀인 그녀는 나중에 발생한 기지 참사 속에 사망하고 만다.

산드라(CHANDRA) : 이 기지의 모든 요리를 담당하고 있으며 바텐더로도 일하고 있다. 기지

의 참사속에 죽어 가는 약혼녀와 죽음을 같이한다.

게이츠(GATES) : 기지에 신임으로 들어왔지만 사실 기지 내에 일어나고 있는 이상한 사건을 확인하기 위해 파견된 비밀 요원이다. 외계인으로 밝혀진 츄 박사의 손에 처참히 살해당한다.

지나 브룩스(GINA BROOKS) : 남자못 이상을 거뜬히 해내는 열혈 여성. 여성 차별에 굉장히 민감하게 반응한다. 워드와의 싸움 중에 사망하고 만다.

워드(WARD) : 기지의 보안 책임자이다. 성격으로 따지자면 최악의 인간 쓰레기 바로 그것이다. 매사에 자기 위주이고 오만한 성격의 인종차별 주의자이다. 외계의 출현과 함께 이성을 잃고 난동을 부리다 브룩스와 같이 폭사하고 만다.

워터맨(WATERMAN) : 워드의 부하로써 그와 다른 바 없는 쓰레기이다.

마이어(MEYER) : 기지 내 모든 수리를 맡고 있는 그는 끝까지 살아남아 주인공에게 많은 도움을 주게 된다.

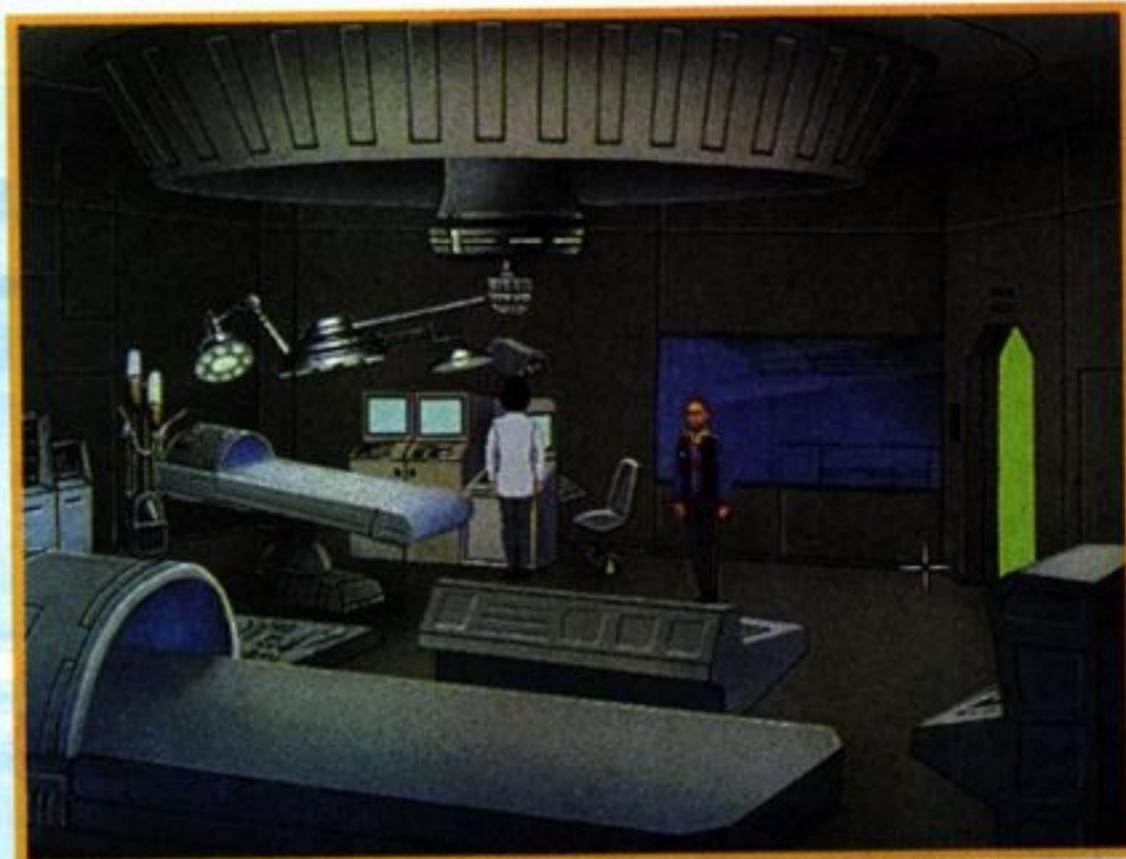
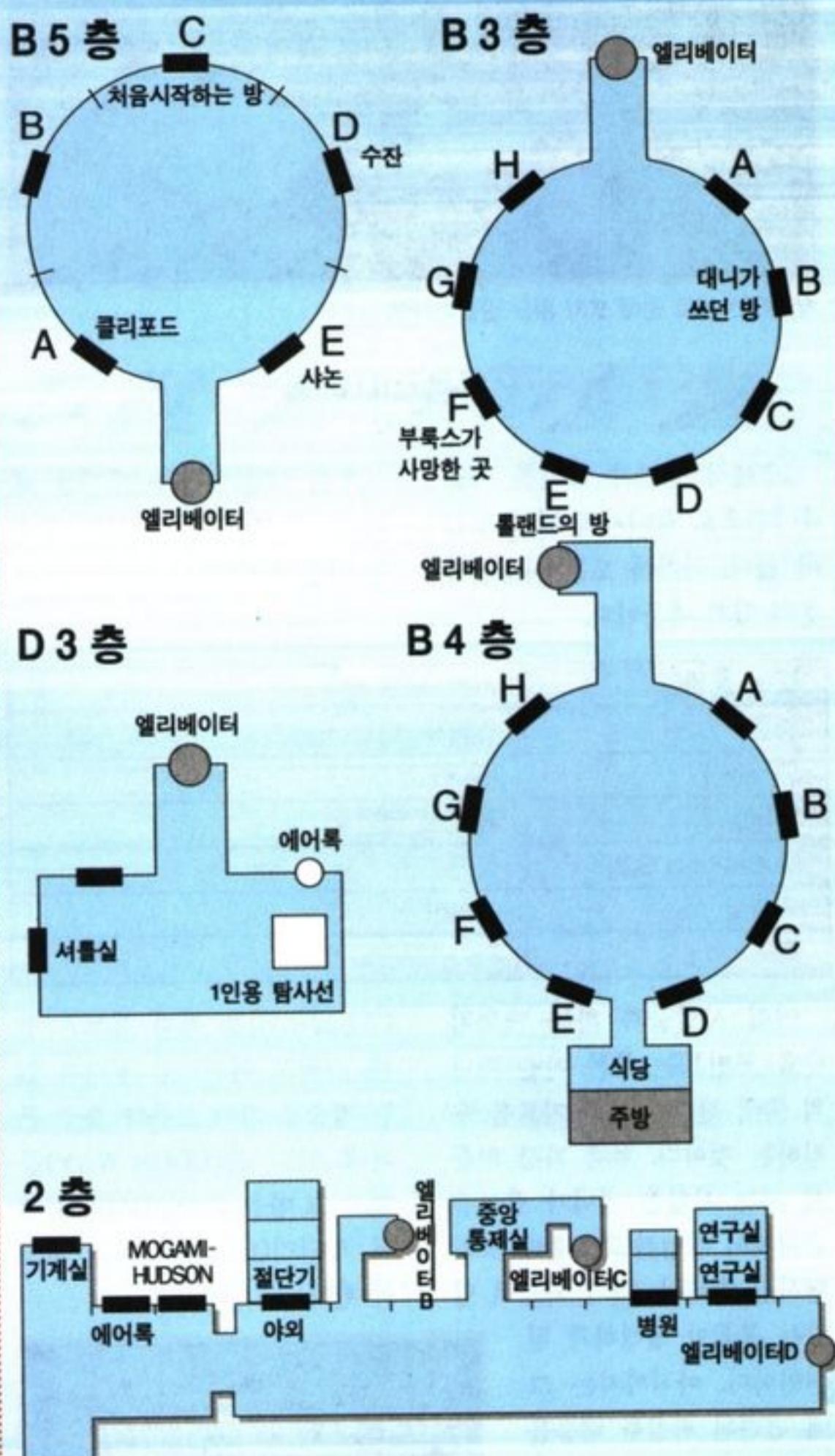
클리포드(CLIFFORD) : MOGAMI-HUDSON의 책임자이다.

아들의 장례식에 참석하기 위해 기지로 들어오고 있는 주인공

아들의 죽음

게임이 시작되면 주인공은 자신의 아들이 사망했다는 소식을 접하고 우주기지 안으로 들어가게 된다. 거기서 장례식을 마치게 된 그는 블랙홀 근처에서 작업하다 사고사를 당한 아들이 생각나서인지 빨리 그 곳을 벗어나고 싶어한다.

장례식이 끝나고 자신의 숙소로 배정된 곳에서 잠시 쉬고 있으면 문틈을 통해 이상한 편지가 한 통 배달되는데 이 편지로 인해 주인공은 이 기지를 어서 빨리 떠나려고 했던 생각을 버리게 된다. 그 편지에는 주인공의 아들 대니의 죽음은 사고사가 아니라 누군가에 의해 피살된 것이라는 내용이 씌어 있었던 것이다.

여기 있는 샤논이 이 기지의 책임자이다

의료실의 츄박사

발발이가 되어라!

처음 시작을 하게 되면 주인공은 자신이 기거하던 지하 5층 방에서 나와 모든 건물 안을 돌아다니게 된다. 앞에서도 언급한 바가 있지만 이 게임을 클리어 하기 위해선 수많은 장소를

계속 반복해서 왔다 갔다 해야 한다. 만약 자신의 컴퓨터가 486급이라면 이 게임을 진행하기는 무척 괴로울 것이다. 이런 상황을 극복하기 위해서는 최대한 이동하는 거리를 단축시키기 위해 지도를 참고해야 하고 가고자 하는 장소가 있는 곳을 확실히 기억하고 있어야 한다. 우선 게임의 분위기를 파악하기 위해서 지하 5층부터 지하 1층까지 모든 다 돌아다녀 봐야 한다. 물론 처음에는 게임 진행상에 필요한 부분은 2층에 모두 몰려 있으므로 그곳만 갔다 와도 상관은 없지만 각 지역을 돌아다니는 사람들과 모두 대화를 해 봐야 하기 때문에 발발이처럼 열심히 모든 지역을 돌아다니도록 하자.

처음에는 별로 눈에 뜨지 않는 신참이지만..

2층에서

5층에서 수잔과 대화를 나눈 후 2층으로 들어가게 되면 정신이 없다. 여기에 모든 사람들이 몰려 있기 때문이다.

우선 이들과 모두 대화를 해 봐야 하는데 그들이 있는 장소는 다음과 같다.

중앙 통제실	샤논, 제프 로우
병원	츄박사
연구실 1	버나드,로랜드,카우프만(돌아다님)
연구실 2	게이츠, 로만
MOGAMI-HUDSON	클리포드
기계실	마이어
복도	지나 브룩스

여러 사람들과 하는 대화의 주요 포인트는 물론 아들 대니의 죽에 관련된 모든 자료를 수집하는 것이다. 현재 가장 의문시 되는 사항은 대니가 블랙홀 근처에서 작업하고 있을때 그의 탐사선 쪽에서 3메가 와트에 달하는 불꽃이 발생하게 된 원인이다. 아직까지는 그에 관련된 확실한 내용을 아무 것도 들을 수 없으며 도중에 브룩스와 농구 게임을 약속하게 된다.

기계실에 가서 마이어와 대화를 나누고 나면 주위에 소화기와 렌치(WRENCH)를 필히 집도록 한다. 그리고 야외처럼 꾸며져 있는 장소로 가서 오른쪽 출구 근처에 있는 문(DOOR-WAY)를 열고 그 안을 조사(SEARCH)해서 절단기(CUT-TER)를 얻도록 한다.

야외로 가서 절단기를 얻는다

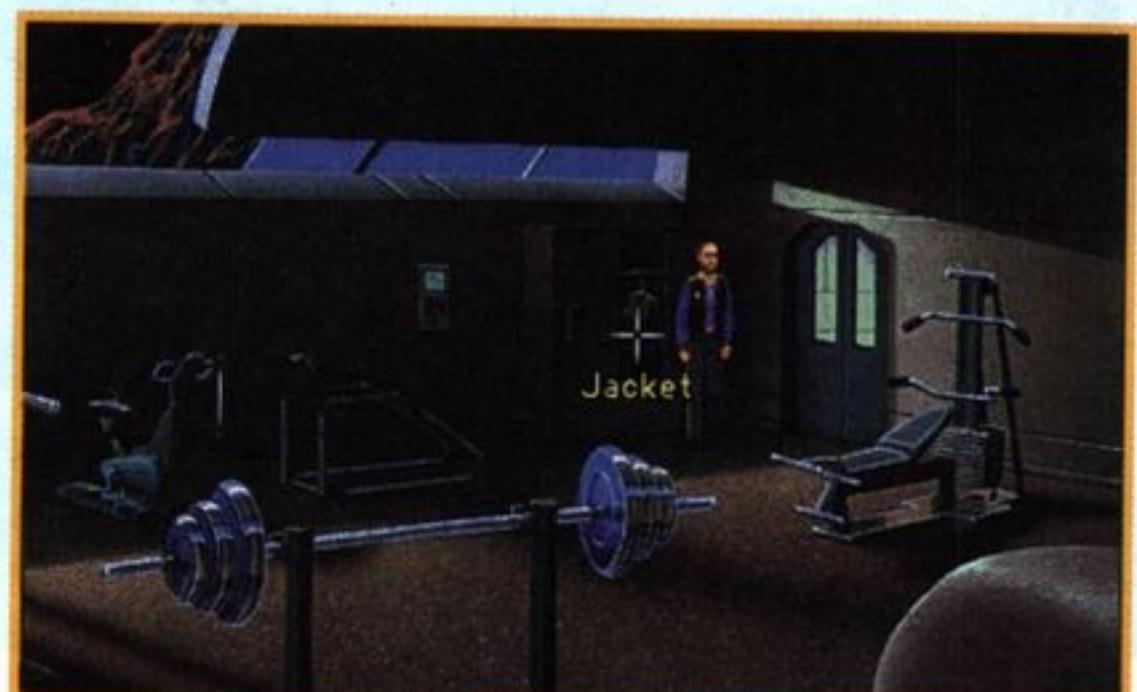
2층에서 왼쪽으로 가면 이동 기구를 타고 가게 된다

렌치를 집는다

1층에서

엘리베이터를 타고 1층으로 가면 전에 약속을 기억하고 있는 브룩스가 농구 연습을 하고 있다. 여기서 왼쪽 문안으로 들어가면 3개 짜리 라커가 눈에 띌 것이다. 여기서 가운데 라커룸의 문을 열고 그 안에 있는 브룩스의 자켓과 패스 카드(PASS)를 갖도록 한다. 그리고 아이템 상자안으로 들어가서 방금 얻은 자켓을 뒤져보면 그 안에 있는 ID카드를 얻을 수 있는데 이것만 가지고 자켓은 다시 라커안에 집어넣도록 한다.

2장의 카드를 얻었으면 방안 왼쪽 부근에 걸려 있는 완력기(CHEST EXPANDER)를 가지고 그곳을 빠져나간다.

브룩스가 운동을 하고 있는 곳 오른쪽에는 방이 2개 있는데 그중 아래쪽에 있는 방으로 들어가서 산드라와 워드, 그리고 워터맨과 대화를 나눈 후 2층 오른쪽 구석의 엘리베이터 D쪽으로 간다.

아무 죄의식 없이 자켓을 뒤지는 주인공. 아주 나쁜 녀석인 것 같다

셔틀실

엘리베이터 D로 가서 아까 얻은 패스 카드를 사용하면 이곳을 통해서도 다른 층으로의 이동이 가능해 진다.

3층으로 가면 1인용 탐사선을 조종할 수 있는 곳으로 갈 수 있는데 우선 왼쪽에 있는 셔틀실로 가도록 한다. 여기서 할 일은 간단하다.

기지내의 컴퓨터에 수록되어 있는 좌표 설정 데이터를 모두 지워 버림으로 해서 주인공이 이곳에 체류할 수 있는 기간을 좀 더 늘여 놓는 것이다. 일단

향해 컴퓨터(NAVIGATION CONSOLE)내에 ID카드를 장착(PLACE)시키도록 한다. 그리고 컴퓨터를 사용(USE)하게 되면 자동적으로 컴퓨터 데이터가 지워지고 나면 4층으로 간다.

4층으로 올라가면 물품 목록(STOCK LIST)을 확인할 수 있는데 이것을 집은 후 이왕 집은 김에 덤으로 옆에 있는 레이저 용접기(LASER WELDER)도 집도록 한다.

여기서 오른쪽으로 한 칸 이동하고 나면 바닥 한가운데 쥐구멍이 보이고 그 근처를 서성이고 있는 서생원이 보인다. 그리고 여기서 오른쪽으로 이동해 다시 다른 화면으로 넘어가면 거기서 램프(LAMP)를 하나 얻을 수 있고 도 한 화면을 넘어가면 거기서 망치(HAMMER)를 얻을 수 있다.

아이템을 다 얻었으면 다시 쥐들이 돌아다니고 있는 곳으로 가서 구멍에 램프를 놓아둔 후 갈곳을 잃고 어찌할 바 몰라 하는 쥐를 향해 소화기를 사용하여 냉동쥐로 만들어 갖도록 한다. 이제 바닥에 두었던 램프를 다시 집고 2층으로 이동한다.

향해 데이터를 지워 버린다

여기서 램프를 얻는다

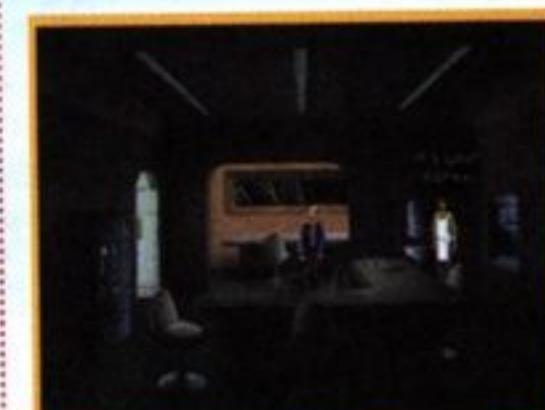
쥐구멍을 봉쇄하고 소화기를 사용한다

돼지 사육하기

전에 마이어를 만나서 3메가와트의 에너지를 방출하는데 사용된 것으로 생각되는 CONCUSSION CHARGE에 대한 얘기를 듣고나면 일부의 사람들과의 대화 속에 새로운 질문이 추가되어 있다. 먼저 샤논과 버나드에게 질문을 해보면 모두 시치미를 떼고 정확한 대답을 해주지 않는다. 이때 연구실1에 근무하고 있는 로랜드에게 가서 이것에 관한 질문을 해보면 산드라가 만들어 주는 블루베리 파이를 가지고 오면 그것에 관한 자세한 사항을 알려주겠다고 호언장담을 한다. 이제 주인공이 해야 할 일은 꿀꿀이가 배불리 먹은 후 알고 있는 사실을 토해 내도록 발에 땀나도록 돌아다니는 것이다.

일단 파이를 얻기 위해 산드라가 있는 4층의 주방으로 가도록 한다. 그곳에 있는 산드라에게 말을 걸어서 음식을 만들도록 충동질하게 되는데 어처구니 없게도 그가 만들어 주겠다는 음식은 블루베리 파이가 아니다. 하여튼 그가 음식을 만들고 있는 동안 1층의 운동장으로 가서 가운데 있는 코트의 좌,우를 잘라서 가지고 오른쪽의 바로 들어가 지렛대(CROWBAR)를 구하도록 한다.

이제 다시 4층으로 올라가서 주방으로 들어가기 전에 식당 위에 보면 산드라가 주인공을 위해 만들어 놓은 음식이 보인다. 이제 여기에 아까 얻은 쥐를 집어넣도록 한다. 그리고 주방으로 들어가 산드라에게 음식 안에 쥐가 들어 있다고 따지도록 한다.(아무리 생각해 봐도 이 늙어빠진 주인공은 참 황당한 녀석인 것 같다.

바퀴벌레도 아니고 쥐를 가지고 승부 하다니.. 이런 녀석들이 음식점 드나들면 모두 망하고 말거야!) 마음씨 착한 산드라가 미안해 어쩔줄 몰라할때 재빨리 주방 안으로 들어가 이미 만들어져 놓여 있는 블루베리 파이를 몰래 가지면 이곳에서 할 일은 끝난 것이다.

파이를 가지고 3층의 로랜드 방으로 가서 그에게 먹이(?)를 주면 정보를 얻을 수 있기는 한데.. 이 꿀꿀이 왈, 로만이 뭔가 아는 것 같으니 그녀와 얘기해 보라나.. 정말 강도 같은 녀석이다. 이런 녀석에게 그런 소리 들으려고 정신없이 돌아다녔다니!

네트를 잘라 낸다

음식속에 쥐새끼를 집어넣는다

음식을 가져다주고 얻어낸 정보는..

드러나는 단서들

이젠 밑져야 본전이니 2층의 연구실2에 근무하고 있는 로만에게 가볼 차례이다. 그녀와 대화를 해보면 전과는 달리 대화의 내용이 약간 달라지면서 그녀의 약혼자 이름을 팔아먹으면서 귀중한 정보를 얻게 된다.

역시 늙으면 느는 것 거짓말뿐인 것 같다. 여기서 밖으로 나가면 복도를 서성이는 수잔 라파즈를 만나게 되는데 그녀와 대화를 통해 가장 최근에 만들어진 제품 목록을 얻은 후 전에 집어 온 목록과 비교해 보면 CONCUSSION CHARGE가 어디로 사라져 버린 것을 알 수 있다.

다시 수잔을 만나 이것을 담당할 수 있는 사람은 누구냐고 물으면 샤논과 워드뿐이라는데..

주인공이 다음으로 착수해야 할 작업은 대니의 유물을 조사해 보는 일이다. 그러나 현재는 수잔 라파즈가 그것을 허가해 주지 않기 때문에 불가능한 상황이다. 우선 3층의 로랜드가 있는 방으로 들어가 보면 아까 먹은 파이가 체했는지 죽는 시늉을 하며 난리 부르스다. 빨리 2층의 병원으로 올라가 츄박사에게 그 사실을 알리고 나서 그가 3층으로 진료를 나간 사이에 진료실 컴퓨터를 사용해 수잔이 임신한 사실을 확인한 후 용의자 선상에 샤논과 워드 외에도 츄박사도 올려놓는 단서를 발견하고 이곳을 나오도록 한다. 이제 다시 수잔 라파즈를 만나 대니의 유물을 확인할 수 있도록 해 달라고 부탁을 하자. 이번에는 그녀의 임신 사실을 알고 있으므로 자동적으로 대화상에 그

녀의 모성애를 자극하는 내용이 등장하면서 대니의 유물을 확인할 수 있는 열쇠를 얻게 된다.

수잔과 대화를 하도록 한다

진료실 컴퓨터를 확인해 본다

대니 이놈아!

3층으로 올라와 대니가 쓰던 B호 방으로 들어가서 오른쪽에 있는 케비넷(CUPBOARD)를 열어 보도록 한다. 이 케비넷은 오른쪽 열리도록 만들어져 있으므로 이점을 유의하면서 케비넷 내부를 살펴보면 그 안에 조그만 상자가 있는 것을 알 수 있다. 이 상자를 집어 후 아이템란에 집어넣은 후 그 상자 안을 확인해 보면 여러 장의 편지 꾸러미를 발견할 수 있다. 이 편지들을 조사하게 되면 꾸러미를 묶고 있던 클립이 분해되면서 편지가 낱장으로 만들어진다.

이렇게 만든 후 편지 내용을 확인하면 대니에게 온 연애편지임을 확인할 수 있다. 다시 편지를 조사해 보면 그곳에서 연인의 사진을 확인할 수 있는데 그것은… 우우~~ 욱!! 이게 웬일인가?

그것은 바로 카우프만이 아닌가? 사진을 좀 더 자세히 확인하는 순간 카우프만이 들어와서 주인공의 아들은 호모였다는 쇼킹한 애기를 해준다. 그리고 그의 연인 상대는 자기 자신이고… 이렇게 시작된 그와의 대화는 심한 언쟁으로까지 번지게 되고 그가 떠난 후 수잔이 들어와 주인공을 달래 주면서 일단락을 맺게 된다.

주인공의 아들의 유물을 확인하면 놀라운 사실을 알게 된다

살인범

하루가 지나고 아침이 밝고나면 수잔을 따라 자동으로 어디론가 가게 되면서 이야기는 계속된다. 이곳에 도착해 보면 어제 주인공과 심하게 다투었던 카우프만이 피살된 채 쓰러져 있는 것을 볼 수 있다. 이 상황에서는 가장 유력한 용의자로 주인공이 몰리게 된 것은 불을 보듯 뻔한 사실이었다. 일단 밥맛없는 워드에 이끌려 5층의 전망대안에 감금되는 신세가 되고 만다.

워드가 사라지고 나면 우선 다음과 같은 절차에 의해 방안을 탈출하도록 한다.

> 망원경(TELESCOPE) 선택 ➔ 해체(DISMANTLE) ➔ 환풍구를 렌즈로 분해 ➔ 비상식량캔 조사(SEARCH) ➔ 환풍구에 금속튜브 설치(PLACE) ➔ 금속튜브를 비스켓으로 막기(PLACE)

밖으로 나와서 엘리베이터가 있는 곳으로 이동하게 되면 그곳에서 게이츠를 만나게 된다. 그 동안 신임이라는 이유로 별 다른 애기를 안 해주던 그녀가 주인공에게 다가와 그 동안 사건을 대충 설명하면서 자신은 이 기지에 발생하고 있는 이상한 사건을 조사하기 위해 파견된 비밀 요원이라고 다시 소개를 한다.

그녀와 함께 이 사건의 진상을 조사하기로 합의를 하게 되면 그녀와 헤어진 후 2층의 에어록으로 가도록 한다. 이 안에 들어가면 왼쪽구석진 부분에 이상한 형태를 하고 있는 생명체를 발견하게 된다. 이때 게이츠도 안으로 들어오게 되고 잠시 후 츄박사가 나타나 자신의 정체를 드러내면서 게이츠를 죽여 버린다. 그녀는 바로 SF소설에 흔히 등장하는 외계인이었던 것이다.

위기에 몰린 주인공은 기계실의 연료 창고로 도망가게 되는데 이곳 중앙에 있는 전원 공급 장치(POWER GENERATOR)의 조작판(CONTROL PANEL)을 사용해 전원을 잠시 차단 시킨 후 바로 옆에 있는 전선(CABLE)을 절단기로 자르고 나서 다시 조작판을 사용해 전원을 올리도록 한다. 그리고 연료 창고 밖으로 나가서 괴물에게 말을 걸어 창고 안으로 유인해 들어가게 되면 자동적으로 이 녀석은 전기에 감전돼 잠시 기절해 있게 된다. 이때 바로 옆에 있는 연료 탱크(FUEL TANKS)에 렌치를 사용해 바닥에 기름을 쏟아 놓은 후 서둘러 이곳을 나오게 되면 자동으로 외계인은 불에 타 죽게 된다.

주인공과 언성을 높였던 카우프만이 피살되었다.

통풍구를 분해하고 작업을 한다

위기! 위기!

밖으로 나와 마이어와 대화를 나누게 되면 뒤쪽에서 이들의 대화를 엿듣고 있던 로랜드가 자기 혼자 살아 보겠다는 야무진 꿈을 안고 보급선을 타고 도망가 버린다. 그 보급선 안은 외계인으로 득실거리고 있는데…

빨리 2층의 중앙 통제실 뒤쪽의 엘리베이터 C로 가도록 한다.

> 엘리베이터를 지렛대(CROWBAR)로 분해 ➔ 조절판에 완력기를 끼워넣기 ➔ 조작판을 확대(MAGNIFY)해 보기 ➔ 엘리베이터에 클립끼워넣기 ➔ 아이템란의 클립을 망치로 펴기 ➔ 다시 클립 끼워넣기

위와 같은 절차에 의해 엘리베이터 C를 작동시킨 후 1층으로 가도록 한다.

그곳으로 가면 거대한 모습의 기계(CONSOLE)가 보이는데 이것을 사용하게 되면 주인공은 자동적으로 로랜드가 타고 있는 보급선에 무기를 발사해서 파괴시켜 버리게 된다. 이때 무서운 기세로 샤논이 들어와서 대화를 하게 되는데 알고 보니 주인공의 아들 대니를 죽인 사람은 바라 그가 아닌가?

과거 주인공의 부하였던 자신의 애인이 전쟁 중에 전사한 원인을 모두 주인공에게 전가시키면서 복수를 하겠다니? 이때 어둠 속에 번개처럼 나타난(혹인이라 그런지 정말로 그랬다) 마이어가 위기의 주인공을 구해주고 격투중 샤논을 사망하게 되었다.

마이어와 대화를 해보면 이곳을 탈출할 수 있는 유일한 방법

우주선 안에는 외계인들이 기생하고 있었다!

엘리베이터 C의 조절판을 떼어 낸다

도망가는 로랜드를 없애 버린다

샤논이 등장해 자신이 범인임을 밝힌다

위기의 순간 마이어의 도움을 받게 된다

이성을 잃은 워드가 난동을 부린다

산드라의 사랑

이 1인용 탐사선을 사용해 연료 벨브(FUEL VALVE)를 가져와야 한다는 것을 알 수 있다. 먼저 작전을 개시하기 전에 바로 방 뒤쪽에 있는 창고문(STORAGE LOCKER)을 열고 그 안에 있는 폭약(MINE)을 2개 집도록 한다.(2개를 가져야 하므로 같은 행동을 2번 반복해야 한다) 엘리베이터 D를 사용해 3층 셔틀실로 가서 라커(LOCKER)안에 있는 장비를 얻은 후(이것 또한 묘하게 2번 반복해야 한다) 중간에 만난 수잔을 따라 가 보도록 한다.

그곳에 가보면 거의 이성을 잃은 워드가 난동을 부리고 있는데 그것을 저지하려던 브룩스는 그와 같이 폭사하고 만다. 이들이 죽으면서 터트린 폭탄에 의해 기지 내 바닥이 균열이 가면서 그 여파에 의해 로만이 거대한 기계 밑에 깔리게 되고 만다. 그녀의 비극적인 소식을 어떻게 들었는지는 알 수없지만 산드라가 번개처럼 달려와 그녀를 구해 내려 하지만 속수무책이다. 복도가 곧 폭파되려 하기 때문에 모두들 대피하게 되지만 산드라는 로만이 없는 자기 자신은 생각할 수 없다면서 조용히 그곳에서 그녀와 함께 죽음을 맞이하게 된다.

일단 문제의 장소를 빠져 나온 주인공 일행은 좌로의 통로의 문을 용접기로 봉인하고 나서 D-3층의 1인 탐사선이 있는 곳으로 간다. 이곳에서는 내용이 자동으로 진행되는데 모든 일이 착착 진행되고 나면 2층의 MOGAMI-HUDSON 실험실에 가볼 차례이다. 그곳에 가보면 왜 사건이 이렇게 급박하게 진행됐는지 이유를 알 수 있으며 외계인들을 없앨 수 있는 붉은 색 액체를 얻을 수 있다.

탈출선에 필요한 부품을 가져온다

외계인을 없앨 수 있는 붉은 약을 가진다

탈출

3층의 F실로 가면 죽은 브룩스의 시체를 발견할 수 있는데 그녀의 몸을 확인해서 기판(CIRCUIT)을 떼어낸 후 다시 돌아와 마이어에게 이것을 넘겨주도록 한다. 이제 마이어가 탈출선을 수리하는 동안 워터맨 흉내를 내고 있는 외계인을 없앨 차례이다. 2층에 야외처럼 꾸며진 장소로 가서 안으로 깊숙이 들어가 보면 워터맨을 발견할 수 있다.

일단 바로 밖의 입구로 나온 후 워터맨이 있는 곳으로 들어가는 입구를 전에 얻은 네트로 막아 놓은 후 괴물이 그 안에 갇히게 되면 붉은 액체를 사용해 그를 없애도록 한다. 이제 주인공에게 부여된 마지막 임무는 이 기지를 탈출하기전 기지를 자동 폭파시키는 버튼을 눌러 주는 것이다.

2층의 중앙통제실로 가서 자동폭파 장치(SELF DESTRUCT SWITCH)눌러 주고 돌아오면 뭔가 이상이 발생해 있다. 다시 그곳으로 돌아가서 스위치를 눌러 주고 폭탄(MINE)을 설치해 주면 이 게임은 대단원의 막을 내리게 된다.

브룩스의 몸에서 기판을 얻는다

자동 파괴 스위치를 작동시킨다

마지막 외계인이 등장한다

무사히 탈출하는 주인공 일행

★★ 챔프점수 8 ★★

프라이멀 레이지

- 제작사 : 타임워너 인터랙티브
- 장 르 : 액션
- 시스템 요구 사항 :IBM-PC 486DX-33 이상/ 램 8메가 이상 사운드 블라스터 호환 카드 CD-ROM필수/키보드/조이스틱
- 발매일 : 미정
- 가 격 : 미정
- 문의처 : 한겨레정보통신(02-3425-7234)

프롤로그

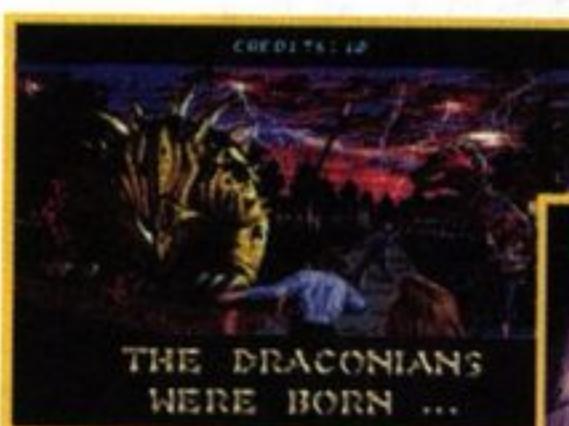
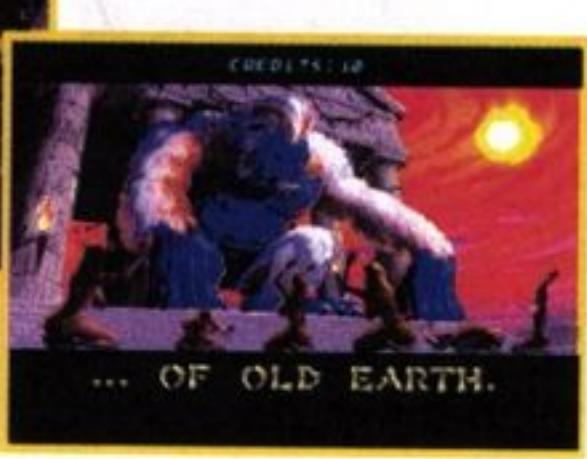
때는 가까운 근미래… 그러나 당신은 이 시대에서 고도로 발달된 찬란한 과학문명같은 것을 기대해서는 안된다. 거대한 행성과 지구가 충돌하는 대재난을 만난 이후 지구상의 거의 모든 생명체는 멸종위기에 처하게 되었고 모든 과학문명은 한줌의 먼지처럼 바람결에 사라져 버리고 말았다.

또한 수십세기에 걸쳐 지상을 지배해 오던 인간들은 하찮은 미물로 전락해 버렸고 공룡형태를 하고있는 7명의 신들이 세계를 정복하게 되었다.

자신들이 처한 각 상황에 따라 벌이는 신들의 혈전속에 지축이 흔들리고 푸른하늘이 검게 물들고 말았는데…

기본키

이 게임의 캐릭터를 조종하기 위해서 사용하는 공격키는 모두 4가지로 구분된다. 물론 2버튼용 조이스틱을 사용할때에는 약간 키의 사용법이 달라지기는 하지만 여기서는 키보드에 관련된 이야기를 중점적으로 하겠다.

	내 용	1플레이어	2플레이어
1번키	상단부위를 약하게 공격한다	U	HOME
2번키	상단부위를 강하게 공격한다	I	PAGE UP
3번키	하단부위를 약하게 공격한다	N	END
4번키	상단부위를 강하게 공격한다	M	PAGE DOWN

지각변동과 함께 지구는 새롭게 태어난다

이 시대는 7마리의 공룡들이 세상을 지배하고 있다

캐릭터별 소개

아마돈(ARMADON)

종류 : 트리스트가 사우로톱스
주거지 : 동굴
키 : 5.2M
길이 : 8M
몸무게 : 2.25톤
특징 : 기본 기술만을 따지고 본다면 사우론이나 블리자드보다 약간 능력이 떨어지는 편이다. 그리고 다른 캐릭터들에 비해 연속기 공격을 받고 실신상태가 되는 확률이 약간 적은편이다. 그러나 무엇보다 그를 강하게 해주는 것은 그의 필살기가 다른 어떤 캐릭터들보다 강하다는 것이다.

이 름		기 술 내 용
	베드 오 네일 BED-O-NAIL	1, 3버튼을 누른채↓↑↓ 몸을 둥그렇게 말고 등위의 뿔을 내놓는다
	것 고우거 GUT GOUGER	1, 3버튼을 누른 채 →×→ (접근전에 사용) 자신의 뿔을 사용해 상대의 가슴을 공격
	아이언메이든 IRON MAIDEN	1, 3버튼을 누른 채 ←↑→ 공중에서 무서운 속도로 공격해 온다
	플라잉스파이크 FLYING SPIKE	1, 3버튼을 누른 채 ←↑ 꼬리부분의 뿔을 발사한다
	호니케이션어퍼컷 HORNICATION UPPERCUT	1, 3버튼을 누른 채↓→↑ 뿔을 사용해 날카로운 어퍼컷을 날린다
	메가 차지 MEGA CHARGE	1, 3버튼을 누른 채 ←↓→ 적을 향해 돌진해 뿔로 찌른다
	스피닝 데스 SPINNIG DEATH	1, 3버튼을 누른 채 ←→↓ 몸을 둥글게 말고 상대에게 돌진한다
	에너지 채우기 EAT HUMAN	1, 3버튼을 누른 채↑→↓ 근처의 종족들을 잡아먹는다

사용요령 : 아마돈은 이 게임중 가장 느리게 움직이는 캐릭터이기 때문에 이동상에 상당히 많은 제약이 따른다. 보통 공중으로 점프해서 적을 공격하는 것이 아마돈을 유용하게 사용할 수 있는 한요령이라 할 수 있다.

만약 상대를 공격하는데 성공하고나면 항상 빨로 다시한번 어퍼컷을 날릴 기회가 주어지게 된다. 이 기회를 놓치지말고 콤비네이션 기술을 퍼붓도록 해야 한다. 일반적으로 스피닝 데스 공격이 성공하게 되면 그 뒤를 이어 러싱 어퍼컷을 사용해 강력한 데미지를 입힐 수 있다. 그리고 필살기를 사용할 때는 아이언 메이든이 가장 큰 데미지를 입게 만든다는 것을 명심하면서 이 기술을 사용할 기회를 호시탐탐 노리도록 하자!

블리자드(BLIZZARD)

종류 : 콩
주거지 : 절벽
키 : 6M
몸무게 : 1.8톤
특징 : 상대를 얼어붙게 만든 후 공격하는 기술이 가장 큰 특징이라 할 수 있는 그는 기본 기술이 가장 강력한 캐릭터이다. 그의 기본 기술이 워낙 강한 까닭에 그 앞에서 실신상태에 놓인 적들은 일찌감치 게임을 포기해야 하는 경우를 당하게 된다.

이 름		기 술 내 용
	에어 드로우 AIR THROW	상대와 같이 공중에 있을때 1, 3버튼 공중에서 상대를 집어던진다
	아이스 게이서 ICE GEYSER	1, 3버튼을 누른 채↓↓↑ (접근전) 얼음기둥을 만들어 상대를 얼려버린다
	롱 메가펀치 LONG MEGAPUNCH	1, 3버튼을 누른 채 ←→→ 가장 먼거리에서 사용할 수 있는 펀치이다
	펀칭 백 PUNCHING BAG	1, 3버튼을 누른 채→↓←← (접근전) 상대의 목을 붙잡고 주먹으로 공격한다
	숏 메가 펀치 SHORT MEGAPUNCH	1, 3버튼을 누른 채 ←↓→ 짧은 거리에서 펀치를 사용한다
	프리즈 브레스 FREEZE BREATH	1, 3버튼을 누른 채 ↓←→ 냉각된 공기를 뿜어내 상대를 얼려버린다
	페이크메가펀치 FAKE MEGAPUNCH	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑↑ 메가펀치를 사용하는 시늉을 하는 속임수
	퀵 메가 펀치 QUICK MEGAPUNCH	1, 3버튼을 누른 채 ←↑→ 빠르게 메가 펀치를 사용한다
	에너지 채우기 EAT HUMAN	1, 3버튼을 누른 채 ↑↑→↓ 근처의 종족을 잡아먹는다

사용요령 : 점프후 사용하는 강력한 상단부 공격(1번키)은 공중에서 공격해 오는 상대의 공격에 상당히 유용하게 쓰인다. 만약 공중에서 공격이 성공하게 되면 곧바로 상대방을 집어던질 수 있는 에어 드로우를 준비해야 한다.

케이오스(CHAOS)

종류 : 콩
주거지 : 폐허지역
키 : 5.1M
몸무게 : 1.1톤
특징 : 케이오스는 놀라운 스피드를 자랑하기 때문에 초보자가 사용하기에는 상당히 불편한 캐릭터이다. 번개처럼 터져나오는 그의 콤비네이션 공격은 이 게임의 전문가들을 위해 존재한다고 할 수 있다.

이 름		기 술 내 용
	배터링 램 BATTERING RAM	1, 3버튼을 누른 채 →→→ 먼거리에서도 상대에게 무서운 속도로 덤빈다
	플라잉 벗 슬램 FLYING BUTT SLAM	1, 3버튼을 누른 채 ↓→↑↓ 상대의 머리위를 공격한다
	그라운드쉐이커 GROUND SHAKER	1, 3버튼을 누른 채 ←↑↓ 땅에 지진을 발생시킨다
	슬로우파워퓨크 SLOW POWER PUKE	1, 3버튼을 누른 채 ↑←← 입안에서 오물을 발사한다
	파트 오브 퓨리 FART OF FURY	1, 3버튼을 누른 채 →↓← 몸안의 가스를 배출한다
	그랩 앤 드로우 GRAB-N-THROW	1, 3버튼을 누른 채 →←→ (접근전) 상대를 붙잡아 집어던진다
	패스트파워퓨크 FAST POWER PUKE	1, 3버튼을 누른 채 ↑→→ 오물을 빠른 속도로 던진다
	에너지 채우기 EAT HUMAN	1, 3버튼을 누른 채 →↓←↑ 근처의 종족을 잡아먹는다

사용요령 : 케이오스를 사용할 때는 항상 공격적인 자세로 게임에 임해야 한다.
먼거리에 떨어져 있을때는 항상 파워 퓨크를 사용하고 평상시에는 상하로 잽을 자주 날려야 한다. 그리고 배터링 램을 사용할 기회를 계속해서 포착해야 한다.

디아블로(DIABLO)

종류 : 알로사우르스
주거지 : 지옥
키 : 5.1M
길이 : 8.7M
몸무게 : 1.2톤
특징 : 디아블로의 빠른 움직임과 그의 필살기인 인퍼노 플래쉬는 접근전에 위기를 맞았을 때 아주 유용하게 사용할 수 있다. 공중에 2연속 콤비네이션을 사용할 수 있는 그의 기술을 완벽하게 마스터만 할 수 있다면...

이 름	기 술 내 용
패스트파이어볼	1, 3버튼을 누른 채 ↓→→
FAST FIREBALL	입안에서 불을 내뱉는다
핫 풋	1, 3버튼을 누른 채 ←↓→
HOT FOOT	상대의 발부위로 화염을 내뿜는다
메가 런지	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑→
MEGA LUNGE	빠른 속도로 상대에게 부딪힌다
토치	1, 3버튼을 누른 채 ↑↓↓
TORCH	입안에서 불을 내뿜는다
슬로우파이어볼	1, 3버튼을 누른 채 ↓→→
SLOW FIREBALL	느리게 불을 내뱉는다
인퍼노 플래쉬	1, 3버튼을 누른 채 ↑↑↑
INFERNO FLASH	온몸을 화염으로 감싸면서 순간이동한다
펄베리저	1, 3버튼을 누른 채 ↑→→
PULVERIZER	상대를 발로 짓밟는다
에너지 채우기	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑↓
EAT HUMAN	근처의 종족을 잡아먹는다

사용요령 : 디아블로는 중거리나 장거리로 떨어진 상황에서 싸우기 가장 알맞은 캐릭터이다. 정확한 타이밍에 인퍼노 플래쉬를 사용해 적을 공격하도록 한다. 만약 적이 파이어 볼 공격에 당하게 되면 그 상황에서 회복되기까지 상당한 시간이 걸릴 것이다. 그가 사용하는 공중 하단킥은 상당히 쓸만하다.

사우론(SAURON)

종류 : 티라노사우르스 렉스
주거지 : 해안가
키 : 6M
길이 : 8M
몸무게 : 2.5톤
특징 : 육중한 몸집에도 불구하고 그는 상당히 훌륭한 캐릭터중 하나이다. 그의 기본 공격들은 모두 훌륭한 편이고 특히 콤비네이션 공격은 매우 날카롭다. 그의 유일한 단점은 거대한 몸집이라고 할 수 있다. 이때문에 적들은 손쉽게 콤비네이션 공격을 행할 수 있는 거대한 목표를 갖게 되는 것이다.

이 름	기 술 내 용
에어 드로우	상대와 같이 공중에 있을때 1, 3버튼
AIR THROW	공중에서 상대를 집어던진다
어스퀘크스톰프	1, 3버튼을 누른 채 ↑↓↓
EARTHQUAKE STOMP	지진을 일으킨다
넥 드로우	1, 3버튼을 누른 채 →←← (접근전)
NECK THROW	상대의 목을 붙잡은 후 집어던진다
스턴 로어	1, 3버튼을 누른 채 ←→→
STUN ROAR	입안에서 광선을 발사한다
크래니엄크러셔	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑↑
CRANIUM CRUSHER	대각선 방향으로 박치기를 한다
리핑 본 배쉬	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑↓
LEAPING BONE BASH	상대를 물어뜯는다
프라이멀스크림	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑↓↑
PRIMAL SCREAM	몸주위에 보호막을 설치한다
에너지 채우기	1, 3버튼을 누른 채 ↓↓↑
EAT HUMAN	근처의 종족을 잡아먹는다

사용요령 : 프라이멀 스크림을 자주 사용해 상대편을 실신시키도록 한다. 사우론은 다방면에 아주 유용한 캐릭터라고 할 수 있는데 장거리에서 사용하는 스턴 로어, 리핑 본 배쉬는 상당히 강력하다. 접근전에는 가벼운 공격끝에 넥 드로우로 마무리를 하는 것이 가장 이상적이다.

탈론 (TALON)

종류 : 다이노나이쳐스
주거지 : 활주로
키 : 4.8M
길이 : 9M
몸무게 : 0.9톤
특징 : 탈론은 이 게임에 등장하는 가장 빠른 캐릭터이다. 그의 하단 공격은 상단공격에 비해 더 강력한 편인데 그의 조그만 체구는 격투중에 상당한 도움을 준다. 그의 몸집이 워낙 작은 까닭에 상대가 상단으로 공격을 해올 때 고개만 숙여도 그 공격을 쉽게 피할 수 있다.

이름		기술내용
	브래인 배셔 / BRAIN BASHER	1, 3버튼을 누른 채 ←↑→ / 상대의 머리를 걷어찬다
	프랜틱 퓨리 / FRANTIC FURY	1, 3버튼을 누른 채 ↓→→ / 미친듯이 한빠퀴 돌면서 손톱을 움직인다
	파운스 앤 플립 / POUNCE'N FLIP	1, 3버튼을 누른 채 →↓ / 가일의 섬머솔트킥을 연상시킨다
	슬래셔 / SLASHER	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑→ / 손톱으로 상대를 공격한다
	패이스 리퍼 / FACE RIPPER	1, 3버튼을 누른 채 ↓↓→(접근전) / 상대의 얼굴을 물어뜯는다
	런포워드백워드 / RUN FORWARD OR BACKWARD	1, 3버튼을 누른 채 →→→ 또는 ←←← / 빠르게 앞이나 뒤로 이동한다
	에너지 채우기 / EAT HUMAN	1, 3버튼을 누른 채 →↓← / 근처의 종족을 잡아먹는다

사용요령 : 그가 사용할 수 있는 최고의 전술은 결코 뒤를 돌아보지 않고 계속해서 밀어붙이는 것이다.
하단 공격을 이용한 공중 콤비네이션을 자주 사용하고 기회만 닿는다면 패이스 리퍼를 계속해서 사용하도록 한다.

버티고 (VERTIGO)

종류 : 코브라사우르
주거지 : 무덤가
키 : 5.4M
길이 : 14.4M
몸무게 : 1.3톤
특징 : 버티고는 신장이 긴점을 이용해 먼거리에서도 손쉽게 상대를 공격할 수 있고 움직임이 느리기 때문에 방어형 캐릭터로 인식되기 쉽다. 그러나 숙련된 사람이 이 캐릭터를 사용하게 된다면 번개처럼 빠른 필살기와 실신시키기 기술을 사용하여 그 생각을 완전히 뒤집어 놓을 것이다. 버티고 또한 상대의 상단 공격을 고개만 숙여서 피할 수 있다.

이름		기술내용
	에어 텔리포트 / AIR TELEPORT	1, 3버튼을 누른 채 ↓↑↑ / 텔리포트해서 상대의 반대편 위에서 나타남
	스콜피온 스팅 / SCORPION STING	1, 3버튼을 누른 채 →→↓ / 꼬리 채찍처럼 휘두른다
	패스트베놈스핏 / FAST VENOM SPIT	1, 3버튼을 누른 채 ↓←← / 입안에서 무기를 발사한다
	부두 스펠 / VOODOO SPELL	1, 3버튼을 누른 채 →←← / 상당를 꼼짝못하게 하는 광선을 발사한다
	컴 슬리더 / COME SLITHER	1, 3버튼을 누른 채 ←←← / 멀리있는 상대를 붙잡아 자신에게 끌고온다
	텔리포트 / TELEPORT	1, 3버튼을 누른 채 ↓↓↓ / 순간이동해 상대의 반대편 아래쪽에 나타난다
	슬로우베놈스핏 / SLOW VENOM SPIT	1, 3버튼을 누른 채 ↓→→ / 입안의 무기를 느리게 발사한다
	에너지 채우기 / EAT HUMAN	1, 3버튼을 누른 채 ↓→↑ / 근처의 종족을 잡아먹는다

사용요령 : 이 캐릭터는 게임에 능숙한 사람에게 어울린다고 할 수 있다.
계속해서 공격적인 잽을 날리다가 사용하는 컴 슬리더나 부두 스펠은 상대를 아주 묵사발로 만들어 놓을 것이다.

알아둘점

•••••••••••• 이 게임에는 자신의 에너지가 부족할 경우 주위의 종족들을 이용해 자신의 에너지를 채우는 방법이 있다. 이 종족들을 화면 앞쪽으로 불러내기 위해서는 먼저 콤비네이션 공격이 성공하게 만들어야 한다. 물론 상대에게 콤비네이션 공격을 허용하게 된 경우에도 에너지를 채울 기회는 주어진다.

•••••••••••• 일반적으로 2인용으로 게임을 즐기고 싶을때는 TUG A WAR를 선택하면 되지만 이것을 선택하고 게임을 하게 되면 시간 제한이 없는 상태에서 게임을 하게 된다. 만약 여러 가지 제약 사항이 있는 상태에서 게임을 즐기려면 일반 아케이드 게임을 선택하고 나서 1플레이어는 'F1'를 사용하고 2플레이어는 'F2'를 사용하여 게임도중에 도전자로 출현해서 게임을 해야 한다.

•••••••••••• 본 게임을 2인용으로 즐길시에는 될 수 있는데로 2사람이 동시에 키보드를 사용하는 일을 자제해 주어야 한다. 만약 2사람 다 키보드를 사용해 자신의 캐릭터를 사용하게 되면 키 입력이 제대로 되더라도 기술들이 정확하게 들어가지 않으므로 한 사람은 될 수 있는데로 조이스틱을 사용하길 권한다.

각 캐릭터의 엔딩중 한 장면

볼링즐기기

•••••••••••• 이 게임에는 보너스 게임이 3가지나 숨겨져 있는데 그중에 두가지를 공개하겠다.

볼링이 시작된다

1. 우선 아케이드 모드에서 2인용 플레이를 시작한다.

2. 플레이어는 2사람 다 아마돈을 고르도록 한다.

3. 게임이 시작되면 서로 동시에 스피닝 메가 데스 (1,3버튼을 누른채←→↓)를 3번 사용하고 나면 보너스 게임이 시작된다.

스피닝 메가 데스가 자주 사용된다

스카이다이빙 카우

1. 게임의 뒷배경이 폐허인 곳으로 간다(이곳으로 가기 위해 캐릭터선택을 여러차례 시도해야 할지도…)

2. 플레이어는 캐이오스를 최소한 한명 고른다

3. 2명의 플레이어가 계속해 타이를 이뤄 3라운드에 간다.

4. 3라운드 시간이 0이 될 때 까지 그냥 기다리고 있다가 0이 되는 순간 재빨리 캐이오스의 필살기중 하나인 파트 오브 퓨리(1,3버튼을 누른 채→↓←)를 사용한다.

IBM PC게임 정보 700-9690
100:서비스안내
200:해외 신작게임
300:국내발매게임
301:해외게임
302:국산게임
400:게임리뷰
401:시뮬레이션
402:어드벤처
403:스포츠
404:롤플레잉
405:액션
500:질문과 답(Q&A)
501:Q&A
502:알뜰구매 정보
600:버철종합정보
601:뉴스
602:명인의 게임평가
정보이용료: 50원/30초

★★ 챔프점수 8 ★★

광개토대왕

■ **제작사** : 동서 게임 채널
■ **장 르** : 전략 시뮬레이션
■ **시스템 요구 사항** : IBM PC 486이상메모리/8Mb 램
사운드블라스터 호환 기종
키보드, 마우스
■ **발매일** : 95년 9월발매
■ **가 격** : 40,000원
■ **문의처** : 동서 게임 채널

프롤로그

고구려 고국양왕의 아들 광개토대왕. 그는 19대왕으로서 왜구에 의해 침략을 당한 신라로부터 도움을 요청 받아 신라로 원정을 가서 왜구를 토벌한 후 귀국하게 된다.

하지만 그 때를 이용하여 북쪽의 연나라가 고구려를 침공, 700여리의 땅과 5,000여 가구를 점령하는 사건이 일어나게 된다. 이에 크게 노한 광개토대왕은 원래 우리 땅이었던 만주를 다시 찾겠다고 결심하여 군사를 일으켜 만주로 향하게 되는데 이 때가 게임의 시작이다.

게임 시작

게임의 시작

게임을 시작하면 먼저 그 당시 고구려의 정세, 태자 담덕이 왕위에 오르고 신라를 도와 왜를 무찌른 이야기등 역사적인 내용들이 옥좌에 앉아 잠시 생각하는 광개토대왕과 함께 시야에 흐른다. 그리고 이어서 날카로운 눈빛의 매 한 마리가 화면의 중앙을 넘어 날아오고 그 매의 눈에 비쳐 오는 광활한 만주 벌판의 모습이 나타난다.

만주 벌판은 우리의 시조 단군 할아버지와 그의 백성들의 기상이 살아 숨쉬는 곳으로 매는 만주 벌판을 향해 날아가지만 갑자기 그의 앞을 가로막는 화살은...

메인 메뉴

작전 회의

게임의 진행상 특징

광개토대왕은 예전에 게이머들을 밤도깨비로 만든 듄2나 워크래프트의 인터페이스 형식을 따르고 있어 이 게임을 접하는 유저라면 별로 힘들지 않게 느낄 것이다.

게임의 진행은 실시간 형식을 따르고 있으며 키보드보다는 마우스를 이용하는 것이 게임 진행이 유리할 것이다. 각각의 유니트는 네 가지 모드의 명령 형태를 취하는데 공격, 방어, 이동, 후퇴의 순서 대로이다. 공격과 이동은 게임에 접하면 하는 방식을 알 수 있지만 방어와 후퇴 모드는 특이한 형식을 취한다. 방어 모드는 특정 유니트나 건물을 호위하다 적이 공격하였을 때 적의 공격을 막아내는 역할이 방어 모드이다.

방어 모드는 최대 4개의 유니트를 방어할 수 있다. 후퇴 모드는 에너지를 회복할 수 있는 기능을 가지고 있다. 에너지를 회복할 때는 유니트를 생산하는데 드는 비용의 1/2이다.

게임에 등장하는 유니트

건물

건물은 생산 시설, 저장 시설, 방어 시설 3가지로 구분되어 진다. 생산 시설은 다른 건물의 건축이나 유니트를 생산한다.

또한 저장 창고와 군비 창고가 있는데 군비 창고에서 저장 창고로 군비를 옮겨야 모든 유니트나 건물의 생산이 가능하다.

생산 시설

지휘 막사: 게임을 시작하면 처음 있는 건물로 유니트나 건물을 만든다. 적은 대부분 지휘 막사를 노리고 공격하므로 지휘 막사에 가능하면 많은 유니트를 배치하는 것이 좋다. 그리고 지휘 막사를 파괴하면 게임은 간단히 끝난다.

보병 훈련소: 보병 훈련소에서는 보병이나 궁병을 생산할

수 있는데 공격력이나 방어력에서는 약하다. 반면 산악전의 경우 기병이나 무기가 갈 수 없는 곳까지 가 공격을 하므로 산악병의 경우 궁병의 역할은 절대적이다.

기병 훈련소: 기병을 훈련하는 곳으로 속도는 유니트 중에서 제일 빠르다. 다만 산악 지대 매복에 걸릴 경우 빨리 후퇴하는 것이 좋다. 주로 기병은 적들의 유니트를 유인하는 목적으로 많이 사용된다.

무기 제작소: 공격용 무기를 생산하는 곳이다. 적들의 무기는 항상 고구려보다 한단계 위이니 주의해야 한다.

궁전: 상징적인 건물로 이것을 부수어야만 게임이 끝이 난다.

저장 시설

저장 창고: 군비를 비축해 두는 곳으로 15,000까지 저장이 가능하다.

보급 막사: 군비를 원천적으로 가지고 있는 곳으로 20,000군비를 보유하고 있으며 군비가 없어지면 자동 폭발한다. 또한 적들의 보급 막사에서 군비를 탈취할 수 있으므로 유념해 두어야 한다.

방어 시설

망루: 공격 무기는 활로써 적들이 일정 거리에 들어오면 방어한다. 다만 건물의 옆에만 세울 수 있다는 단점이 있다.

성벽: 단순한 보호 벽으로 건물에서 멀리 떨어진 곳까지 설치가 가능하다.

유니트

보병:검을 이용해 적을 공격한다.

창병: 공격 거리는 보병보다 길며 이동도 빠르다.

돌팔매: 돌을 이용해 공격하며 기마병을 공격할 때 효과적이다.

궁병: 보병 중 가장 먼 거리의 사정 거리를 가지며 산악전에서는 필수 유니트이다.

화궁병: 불화살을 이용해 적을 공격하며 산 위에서 다른 차량들을 공격하면 효과적이다.

기병

기마검사: 말을 타고 적을 칼로 공격한다. 빠른 기동력으로 주로 적을 유인할 때 사용한다.

기마창전사: 창으로 적으로 공격하지만 별로 필요치 않은 유니트이다.

기마궁사: 활을 이용해 공격하지만 공격력이나 방어력 면에서 떨어진다.

마차

철갑맥궁: 처음 등장하는 공격 유니트로 빠른 기동력이 특징이다.

투석기: 돌을 이용해 공격하므로 적의 마차나 망루에 효과적인 공격을 할 수 있다. 다만 가까운 거리에 접근하면 공격을 제대로 하지 못하므로 다른 유니트와 같이 공격하는 것이 효과적이다.

다연발맥궁: 철갑맥궁의 진보형으로 길목을 지킬 때 좋다.

화염 방사기: 공격력이 좋아 마차를 공격하기 좋지만 사정 거리가 짧다.

자동 쇠뇌: 현대전에서 말하면 미사일 같은 것으로 파괴력이 우수하다. 기동성이 늘리고 사정 거리의 최소 제한이 있다.

제1스테이지:거란과의 첫 전투

첫 번째 전투는 게임을 익히기 위한 것으로 그리 어렵지 않다. 특히 거란족들은 지금 군비가 바닥이 나 있어 더 이상 유니트를 생산하지 못하고 있는 상태이다. 따라서 적들의 운송 마차는 고구려의 보급 막사로 접근해 군비를 가져가므로 게임을 시작하자마자 보급 막사로 병력을 이동시켜 적의 운송 마차를 파괴해야 한다.

게임을 시작하면 우측에 건물이 두개 있는데 그것이 보급 막사이다. 그 쪽에 운송 마차를 보내 군비를 옮긴 다음 주로 궁병을 많이 생산해 낸다. 적들의 병력은 그리 많지 않으므로 검색병으로 한 명씩 유인하여 적의 보초병을 없엔 다음 건물을 하나하나 파괴해 나간다면 이번 스테이지는 간단히 클리어 할 수 있다.

탈취당하는 보급 창고

1번째 임무 완성

제2스테이지:말숙 과의 첫대면

이제부터 산과 강 그리고 다리가 등장한다. 게임이 시작되면 아군의 군비 막사를 찾아 군비를 보충시켜야 하며, 기병 훈련소를 건설하여 기마병들을 생산해야 한다. 일단 산악 지대가 많으므로 보병들 2-3명을 같이 이동시켜 통과시켜야 한다.

뒤에는 공격 부대로 철갑맥궁과 기마병을 배치시킨다. 빠른 기마병 하나를 미끼로 사용해 적을 유인해 오는 방법도 좋다.

이번 전투의 전략은 '뭉치면 살고 흩어지면 죽는다'이다. 이 전투는 각 병력에 대해 적응하는 방법을 익히는 스테이지로 적의 반격이 예상외로 약할 것이다.

다리를 사수한다

적의 보초병 제거

2번째 임무 완수

제3스테이지:말숙의 멸망

전투가 시작되면, 아군은 아주 적은 군비를 가지고 있으며, 그 수도 매우 적다. 현재 가지고 있는 돈으로 저장 창고를 세우고 무기 제작소를 건립해서 군비 마차를 2대 정도 만든다. 아군이 있는 위치에 대각선 방향의 산을 정복하면 적의 군비 막사가 나타난다. 보병2-3명과 기마병 몇 명을 선발대로 보내 적의 군비를 탈취한 후 전력을 강화한 후 적을 공격해야 한다.

이번 전투에서 적의 성에는 망루라는 것이 등장한다. 망루는 사정 거리가 길고 재장전이 빠르므로 치명적인 피해를 받을 수 있다. 기마병을 보내 성의 인근 지역을 탐색하여 망루를 노출시킨 후 집중 포화해야 한다. 적의 공격이 만만치 않은 전투이다. 수비를 강화해야 할 것이다.

적의 저장창고 탈취

망루 등장

시가전 시작

제4스테이지:거란의 2차 침입

지금까지와는 다른 형태의 전투가 벌어질 것이다. 탐색적이 아닌 전면전의 전투가 벌어진다. 현재 보이는 것의 수는 매우 많으나 아군의 군비가 넉넉하므로 당황할 필요가 없다.

전투가 시작되면 군비 마차로 군비를 나르고, 기병 훈련소와 무기 제작소를 만든다. 이번 전투에서는 투석기라는 신무기를 생산할 수 있다. 투석기는 사정 거리가 긴 반면 가까이 있는 적은 공격을 할 수 없다.

따라서 일자로 배열을 만들더라도 보병과 기마병을 앞에 그리고 철갑맥궁을 뒤에 놓고, 맨 뒤에 투석기를 배치하자. 적은 화차라는 신무기를 개발하여 전면전을 펼칠 것이다. 이번 게임의 승패는 화차와의 전투와 적의 성벽 위에 있는 망루와의 전투에서 가늠되어질 것이다.

아군도 망루를 생산할 수 있으니, 망루를 만들어 수비 지역에 배치하고, 모든 군력은 공격 지역에 배치해야 할 것이다.

방어진지 구축

성의 함락

제5스테이지:군비 마차 호송

거란을 멸망시키기 위해서 고구려가 첫 원정을 떠난다.

굴곡이 심한 산악 지대는 전투의 큰 적이다. 전투가 시작되면 떨어져 있던 군비 마차를 아군 기지까지 호송을 해야 한다. 너무 겁먹고, 조금씩 이동하면 이동하는 동안에 아군의 기지는 적에 의해서 습격을 받는다.

일단 보병을 통해 산악 지대를 정복시키고 군비 마차와 일행을 과감하게 이동 해야 할 것이다. 군비를 모은 후 무기 제작소를 만든다. 이제 아군은 화염방사기를 만들 수 있다. 이번 전투에서는 산악 지대를 점령하는 것이 우선이므로 많은 보병을 필요로 한다.

현재 아군이 있는 위치의 맞은 편에 적의 저장 창고가 있다. 군비가 많이 필요하니, 적의 저

마차 부대 급파

식량 창고 탈환

뒤로 돌아 급습

적 기지 파괴

장 창고를 탈취해야 한다.

적의 저장 창고를 습격후 군비 마차는 호송을, 그 외의 전력은 적의 기지를 향해 전진하도록 한다. 현위치에 아래로 그대로 내려오면 ,적의 보병 훈련소, 기병 훈련소 등이 있다. 몇 대의 화염 방사기와 철갑맥궁으로 호위를 하고 나머지 군사들은 집중공격을 한다. 지금까지의 전투와는 달리 적의 공격이 매우 강하다.

제6스테이지:후연과의 첫 만남

고구려는 세력이 커지는 후연을 의식해 과감히 옛 땅인 요하강너머로 진격한다. 그러나 요하강 너머의 후연도 상당히 강한 세력을 가지고 있어 이번 스테이지는 많은 유니트의 희생이 필요하다.

후연은 강 건너편에 망루를 한꺼번에 배치해 났기 때문에 망루를 찾아내는 것이 여간 힘든 일이 아니다. 우선 게임을 시작하면 다연발맥궁이 공격해 오지만 소수의 공격이므로 간단히 물리칠 수 있다.

먼저 방어 세력을 어느 정도 구축한 다음 다연발 맥궁, 투석기, 화염 방사기 순으로 유니트를 생산한다. 다음 기마병을 몇 개 생산한 다음 강건너편으로 한꺼번에 보내 적들의 망루 위치를 파악한다. 이 때 강을 건너간 기마병들은 거의 다 전멸해 버리므로 적들의 망루 위치 파악을 일단 확실히 해야 한다.

망루 파악이 확실해졌으면 먼저 또 다른 기마병을 보내 보초병들을 하나하나 처리해야 한다. 강 앞에 있는 모든 보초병을 처리했으면 다음으로 망루를 차례차례 공격해 나가 강앞에 있는 모든 망루를 없애야 한다. 망루 공격에는 투석기가 효과적이므로 투석기로 공격명령을 내린 다음 화염 방사기가 근처를 방어하게 만들어야 한다.

특히 이번 스테이지에는 망루 위치 확인이나 공격에 있어 많은 유니트가 파괴당하므로 후방에서는 병력을 계속해서 전방으로 보내 주어야만 우리 편이 전멸 당하는 위기를 막을 수 있다. 이번 스테이지는 특히 적들이 공격보다는 방어에 주력하므로 우리 공격 병력이 많은 타격을 입을 수도 있다.

또한 아군 병력이 공격당했을 때 회복 명령을 써야 하므로 군비도 많이 확보해야 한다. 이런 식으로 게임을 진행하다가 적의 망루가 모두 파괴되었다면 다른 건물이나 유니트를 파괴하는 것은 쉬운 일이므로 이번 스테이지는 절대적으로 적의 망루 파괴에 신경 써야 한다.

제7스테이지:요하요새의 정벌

이번 전투는 사방으로 막혀있는 적들의 요새를 부수는 것이 주임무이다. 그러나 적의 요새는 모두 성으로 둘러싸여져 있고 어떤 무기를 써 봐도 벽은 부수어지지 않는다. 이번 스테이지를 시작하기 전에 구슬 속의 여자가 적의 성에는 부실 공사한 곳이 있는데, 그 쪽을 노리라고 한다. 그러나 부실 공사한 곳을 그 여자도 알 수 없다며 확인을 하라고 한다.

일단 게임이 시작되면 될 수 있는 한 방어 유니트, 즉 망루를 최대한 많이 만든다. 왜냐하면 이번 스테이지는 적들이 고성능 무기인 쇠뇌를 가지고 나오기 때문이다. 또한 군비 막사가 2개 있지만 이것도 부족하므로 적들의 성 밖에 있는 보급 막사를 탈취, 군비를 빼앗아야 한다. 그리고 성 주변을 돌면서 잔여 병력을 모두 퇴치한 다음 바깥쪽에 있는 모든 망루를 투석기를 이용해 모두 파괴해야 한다.

참고로 적의 성에는 입구가 하나 있는데 적들의 모든 최신식 화력이 집중되어 있으므로 함부로 공격을 하지 않는 것이 좋다. 적들의 망루와 잔여 병력을 모두 물리쳤다면 이제 적이 부실 공사한 곳을 찾아야 한다.

찾아보는 방법은 좀 무식하지만 투석기로 일일이 성벽을 향해 공격한 다음 에너지가 주는지 확인을 해봐야 한다. 이렇게 확인을 하면 왼쪽의 모서리 쪽에 부실 공사한 곳이 있다. 그쪽으로 이제 화력을 모아 성을 부순 다음 모든 차량으로 공격을 한다.

성으로 들어가도 적의 자동 쇠뇌와 망루가 길을 막고 있으니 자동 쇠뇌는 유인 작전으로, 망루는 투석기의 집중 공격으로 처리해야 한다. 적들은 특히 성안에 들어온 것을 빨리 눈치채고 계속 공격해 오므로 일단 적의 생산 시설을 파괴한 다음 천천히 다른 유니트들도 공격해 나가면 쉽게 게임을 진행할 수 있다. 아니면 들어가자마자 지휘 막사를 급습, 파괴한다면 게임을 간단히 클리어 할 수 있다.

신무기 소개

아비의 말을 주의해서 들어야 한다

제8스테이지:요하태산

이번 스테이지는 천해의 요새라 불리는 요하의 태산을 넘어야 한다. 대부분이 산악 지대로 이루어져 있어 보병이 절실하게 느껴지는 스테이지이다. 이번에는 매복해 있는 아군의 최신 병력들을 찾아야지 적에게 효과를 줄 수 있다.

아군의 최신 병기들은 왼쪽 화면 중, 상단쯤에 있는데 이들의 병력이 합쳐진다면 적의 보초병들은 간단히 물리칠 수 있

새 진지 구축

다. 또한 이번 스테이지에는 공수 특전단을 만들 수 있어 적들의 위치 파악이 훨씬 쉽다. 다만 방어력이나 공격력이 약해 적들에게 쉽게 노출되어 공격을 당하니 주변은 기마병을 이용하고 중심 쪽은 공수 특전단을 이용, 적들의 위치를 파악한다.

적의 병력은 중국답게 엄청나게 많으므로 하나하나 죽이는 것보다는 일단 지휘 막사까지 있는 적들의 모든 망루나 병력을 파괴한 다음 지휘 막사만 파괴한 다면 게임의 진행은 쉬어 질 수 있다. 적들을 공격할 때는 정면에서 일부가 유인 작전을 이용해 공격하고 나머지는 공수특전단이 위치를 파악한 뒤, 뒤로 돌아가 공격한다면 적들의 공격을 분산시킬 수 있으므로 뒤쪽의 공격에 유리하다. 또한 산악 지대에는 적들의 보병이 매복하고 있으니 아군도 많은 궁병을 생산해야 한다.

적의 성 함락 작전

제9스테이지:최후의 결전

후연과의 마지막 결전이다. 이번 전투만 이기면 고구려는 만주 벌판을 얻게 된다. 이번 전투에서는 지금까지 사용했던 모든 무기를 생산해낼 수 있다. 이것으로 보아 전투의 규모가 크며, 적의 공격도 강할 것이라는 것을 예상할 수 있다. 그러나 지금까지 해 온 전투 경험과 기술을 충분히 활용하면 승리를 얻을 것이다.

산악전, 요새전, 시가전등의 다양한 전투를 해야 하며, 적에게는 두더지 특공대라는 특수부대가 땅을 파고 들어오므로 수비도 강화를 해야 할 것이다. 이번 전투에서는 세 가지의 고비가 있다.

시가전에서는 입구 부분의 일자 진형으로 다리가 엇갈리는 부분으로 도강 전술이 필요하며, 산악전에서는 매복 및 정찰로 인한 지원사격 전술을 사용해야 하며, 요새전에서는 시가지 전과 마찬가지로 결코 쉽지 않은 전투가 될 것이다.

시간이 길어질수록 아군에게는 매우 불리하다. 적의 지휘 막사와 궁전을 찾아 함락시켜야 한다.

항복하는 적군

게임을 마치며..

광개토 대왕은 기존의 시뮬레이션과 다를 게 없는 것 같다. 특이 듄2라는 게임과는 매우 유사하므로 듄2에 매력을 느꼈던 게이머라면 한번은 전투에 참가를 했을 것이다. 그러나 그래픽이 조금은 떨어지며, 전투의 내용도 허술하여 실망을 많이 느낄 것이다. 그러나 기존에 우리나라에서 개발된 게임의 수준으로 보아 광개토 대왕은 게임에 등장하는 캐릭터와 아이템들이 훨씬 다양하고 복잡해 져서 우리 나라 게임의 수준을 높이 끌어올린 작품이다.

동서 게임 채널은 광복 제 50주년을 맞이하여 기획한 것으로 우리 나라의 영토였던 만주 및 시베리아의 넓은 지역을 정복하여 이름을 떨쳤던 고구려 광개토대왕의 업적을 기리기 위해 만들었다고 한다. 현재 광복50주년 맞이하여 많은 행사들이 벌어지고 있는데, 오페라 광개토 대왕 등이 공연을 갖고 있는데, 학생들에게는 생소하게 들릴 공연들이다. 이런 게임의 출시로 여러 게이머들은 우리의 역사를 되돌아보게 될 것이다. 이런 점으로 광개토 대왕의 출시는 개인적으로 보아 매우 반가울 수 밖에 없다. 폐쇠되어가는 청소년들의 마음에 광개토 대왕의 정복 정신과 국토를 사랑하는 마음이 전달되었으면 한다.

물론 이 게임은 역사적인 중언보다는 창작에 의해 만들어진 작품으로 게임에 등장하는 모든 인물들이나 지명, 무기, 대사, 사건 등은 사실과 아무런 관련이 없다.

게임퀴즈 + 게임공략 + 뉴정보
이것이 21세기
IBM-PC게임 정보닷!!
700-9981

PC챔프 기자들이 다 놀란
IBM-PC rp게임음성정보!!

PCGame관련 잡지들도 참고하는
IBM-PC rp게임음성정보!!

외국인에게 권하고 픈
IBM-PC rp게임음성정보!!

지역감정이 필요없는
IBM-PC rp게임음성정보!!

학력이 필요없는
IBM-PC rp게임음성정보!!

수화기를 놓고 웃음짓는
IBM-PC rp게임음성정보!!

수업시간에도 생각나는
IBM-PC rp게임음성정보!!

핸드폰을 사서 듣고 싶은
IBM-PC rp게임음성정보!!

챔프점수 7

아파치

Apache

- **제작사** : 인터랙티스 매직
- **장 르** : 시뮬레이션
- **시스템 요구 사항** :IBM-PC 486-33 이상/ 램 8메가 이상 SVGA/사운드 블라스터 호환 카드 마우스 필수/CD-ROM 드라이브 필수
- **발매일** : 미정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : 익스프레스 CD (용산관광터미널 2층 02-717-6102~3)

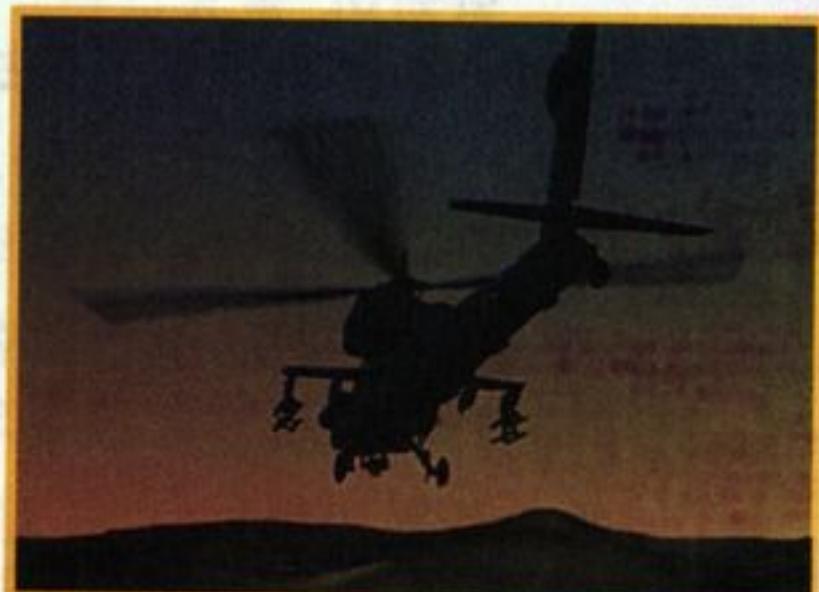
프롤로그

세계최강의 전투헬기가 당신의 손에 있다면 어떨까? 시속 300킬로로 비행하면서 적의 지상부대를 공포에 떨게하는 세계최강의 전투헬기, 이것이 바로 AH-64 아파치(APACHE)의 전모이다! 16발의 대전차 미사일, 72발의 로켓탄, 4발의 공대공 미사일, 그리고 1000발의 30밀리 포탄을 적재한 날으는 포대를 조종해보고 싶지 않은가?

아파치에 대해서

아파치는 미국의 차세대 건쉽으로 탄생한 기종이다. 1세대의 AH-1 코브라(COBRA)를 대체할 목적으로 개발된 아파치는 대공 전투 능력의 향상및 대지 공격능력의 향상에 촛점을 두고 개발되었다. 승무원수는 2명으로서 이는 이전과 비교하여 달라진 것이 없으나 무기체계가 좀더 강력하게 개선되었으며, 레이다의 성능 또한 비약적으로 향상되었다. 대장갑차량용 무장으로는 헬파이어 미사일과 30밀리 체인건, 그리고 하이드라(HYDRA) 로켓탄을 장비하며, 대공무장으로는 스팅거미사일을 장비하여 근접 공중전 능력을 비약적으로 향상시켰다.

아파치에 탑승하는 승무원은 2명이다. 조종사와 화기관제사가 그들인데, 조종사는 전반적인 헬기의 조종을 담당하며 화기관제사는 각종 무기들의 조작을 담당한다. 조종사 이외에도 화기관제사가 탑승해야 하는 이유는 복잡한 무기체계 때문이다. 앞에서 언급했듯이 아파치는 여러 종류의 대공, 대지무기가 탑재되며, 정교한 레이다를 장비하고 있다.

조종사 혼자서 이러한 장비들을 조작하면서 동시에 헬기를 조종한다는 것은 매우 어려운 일이며, 따라서 전투의 효율성을 높이기 위해 역할분담이 이루고 부조종사가 탑승하는 것이다. 이는 비단 미국뿐만 아니라 소련의 공격헬기에 있어서도 마찬가지다.

아파치 헬기

아파치에 탑재되는 무기는 모두 5가지 인데, 이를 자세히 살펴보면 다음과 같다.

(1) AGM-114A 레이저 유도형 헬파이어(HELLFIRE)

장갑차량, 건물등의 목표물에 대해 강력한 위력을 발휘하는 미사일로서 최대 사정거리는 약 3마일에 이르며, 최고 비행속도는 약 마하1.2에 이른다. 최소사정거리는 2500피트인데, 이 거리 이내에서는 미사일이 자체적으로 목표물을 향할 수 있는 반응시간이 모자라기 때문에 발사해도 명중이 불가능하다.

아파치나 다른 아군 지상부대가 레이저광선을 목표물에 발사하면, 목표물에 반사된 레이저 광선을 따라 미사일이 유도되어 레이저를 반사하고 있는 목표물로 날아드는 방식을 택하고 있다. 이는 레이다 유도방식과 비교할 때, 레이다를 사용하지 않고 미사일의 유도가 가능하기 때문에, 적군에게 아파치의 위치가 노출되지 않는다는 장점이 있지만, 미사일이 목표물에 도달하기 전까지 레이저광선을 목표물에 계속 투사해야 한다는 단점이 있다.

(2) AGM-114B 레이다 유도형 헬파이어(HELLFIRE)

레이다 유도형 헬파이어는 레이다를 가동시켜야 하기 때문에 적의 레이다에 발각될 위험이 높지만, 아파치가 미사일을 발사한 후에 목표물에 계속 고정할 필요없이 다른 행동을 취할 수 있다는데 그 장점이 있다.

단, 미사일을 발사한 후에도 레이다가 계속 가동되어야 목표물에 대한 추적이 가능하다는 제약이 있다. 사정거리나 속도 등은 레이저 유도형과 차이가 없다.

(3) 하이드라(HYDRA) 70밀리 로켓탄

최대사정 약 3마일에 달하는 무기로서 유도성이 없는 무기이다. 이는 19발들이 발사통에 장전되는데, 아파치에 장착될 수 있는 발사통은 모두 4개로서 최대 76발의 하이드라가 아파치에 적재될 수 있다.

발사통은 상/하로 각도의 조정이 가능하며, 지상레이다를 가동중일 때는 발사통의 각도가 자동으로 조정된다.

이 게임에서 제공되는 하이드라는 두 종류의 탄두를 사용하는데, 이는 다음과 같다.

M255 탄두: 전차, 트럭, 헬기용
M261 탄두: 다목적 탄두로서 장갑차량, 장비및 시설물, 전차 등에 사용가능

(4) 스팅거(STINGER) 영상추적 (IR) 미사일

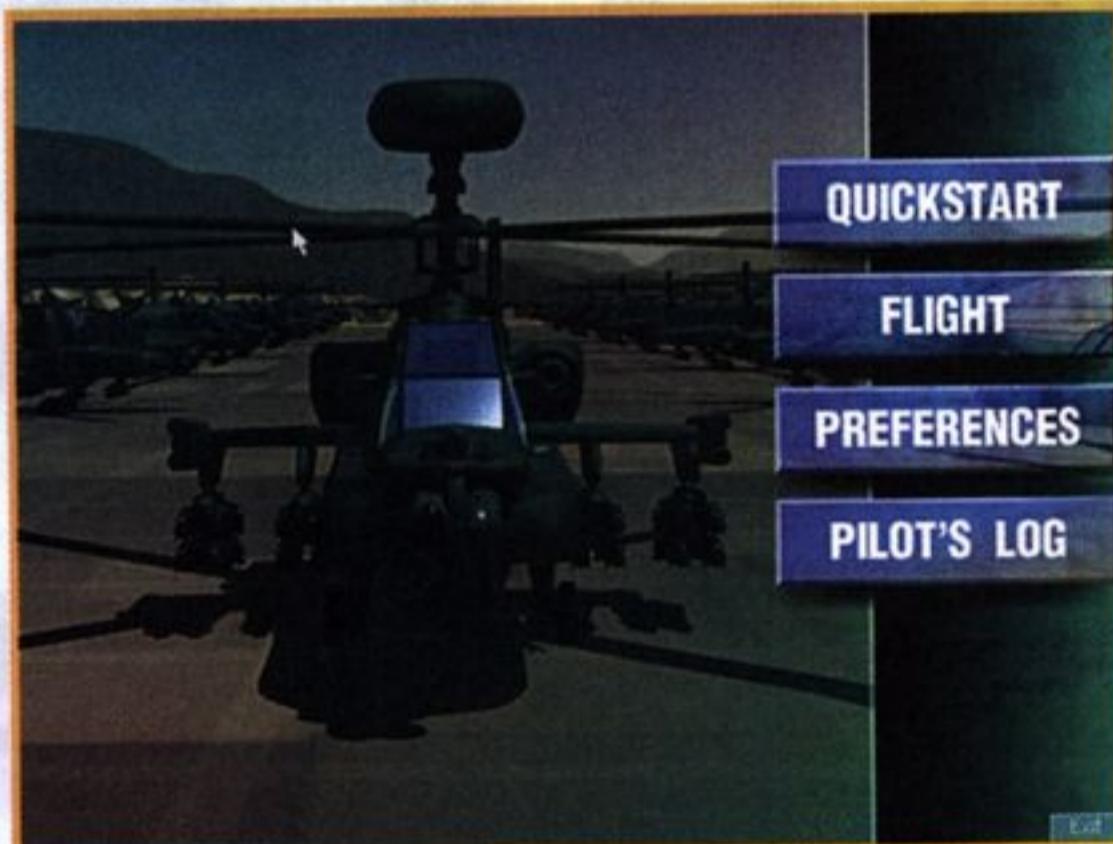
스팅거는 영상추적 방식의 유도미사일로 최대사정은 약 3마일에 달한다. 그러나 정확한 명중을 위해서는 8000피트 이내에서 발사하는 것이 좋으며, 고속의 전투기보다는 헬기에 대한 명중율이 훨씬 높다.

기로서 유용하다. 체인건에서 발사되는 30밀리 탄환은 비록 전차라 하더라도 상면 장갑을 관통할 수 있는 위력을 지닌다. 더우기 헬기의 진행방향과는 상관없이 회전이 가능하기 때문에 (상향 11도, 하향 60도, 좌우 100도) 근접 병기로서 이것만큼 위력있는 병기는 없다.

(5) 30밀리 체인건

항공기나 지상목표물등 거의 모든 목표물에 사용이 가능한 무기로서 사정거리가 짧고(4500피트) 파괴력이 다른 무기들보다 떨어지지만, 비교적 소량의 탄환으로 적의 장갑차량을 철저히 파괴할 수 있다는 매력이 있기 때문에 근접 지상공격용 병

(6) 체프(CHAFF)와 플레어(FLARE)

체프와 플레어는 비록 무기는 아니지만, 적의 미사일을 교란하는데 플레어어는 발열체를 발사함으로써 열추적 미사일의 유도를 따돌리며, 체프는 작은 금속조각을 흩뿌림으로써 적의 레이다 유도전파를 분산시킨다.

초기메뉴

메뉴에 대해서

게임을 시작하면 메뉴화면이 나타나는데 이는 다음과 같은 사항들로 구성되어 있다.

(1)빨리 시작하기(QUICK START)

바로 게임에 들어가는데, 아케이드 모드와 인빈서블 모드의 두 종류가 있다. 점수의 계산은 파괴한 적군 목표물의 숫자에 따라 계산되며, Ctrl-Esc버튼을 눌러 끝낸다.

- 아케이드(ARCADE)모드: 무한정의 무기, 간편한 비행방식, 적의 화력 약함
- 인빈서블(INVINCIVLE)모드: 무한정의 무기, 간편한 비행방식, 적의 대응사격은 전혀 없음

(2)플라이트 스크린(FLIGHT)

본 게임으로 들어가는 입구로서 다음과 같은 하위메뉴들로 구성되어 있다.

연습(TRAINING): 아파치의 기본비행술, 각종 무기조작법을 익히는 연습모드이다.

단일임무(SINGLE MISSION): 캠페인 모드에서 하나의 임무를 선별적으로 즐길 수 있다.

캠페인 모드(CAMPAIGN): 세 작전지역중 하나를 골라 일련의 임무들을 수행한다. 하나의 캠페인은 8개의 임무로 구성되어 있으며, 임무의 성공여부에 따라서 향후 상황이 변한다.

네트웍 게임(NETWORK): 네트웍을 이용하여 최대 16명이 게임을 즐길 수 있다.

2인 플레이(TWO PLAYER): 1대1 대결, 합동작전, 함께 탑승 등의 2인 플레이 모드가 준비되어 있다.

COMBAT	1대1 대결모드
LEADER/WINGMAN	동일한 임무에 한편으로서 각각 헬기를 몰고 참전한다.
PILOT/GUNNER	한대의 헬기에 조종사/화기관제사로서 함께 탑승한다.

2인 플레이

플라이트 스크린

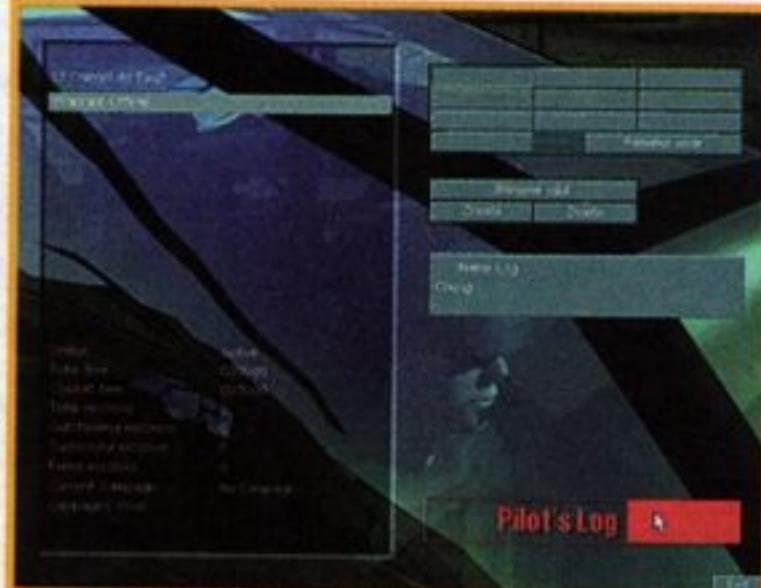
(3) 환경설정(PREFERENCES)

게임의 환경을 설정하는 항목은 다음과 같다.

- ANIMATION: 애니메이션(삽화) 기능 ON/OFF
- SOUND CARD: 사운드 카드를 지정
- SOUND: 배경음악, 음성지원, 음향효과 등을 지정
- CONTROL: 키보드, 조이스틱 등의 조종장치를 지정
- CALIBRATING INPUT DEVICES: 조종장치를 조율
- VISUAL DETAIL: 중간 비쥬얼의 세밀도 조정
- SCREEN MODE: 320×200, 640×480 해상도 조정
- FLIGHT MODEL:
  - ARCADE: 보다 쉬운 조종방식
  - REALISTIC: 사실적인 조종방식으로 어렵다.
- ENEMY: 적의 수준을 지정
- MISSION PLANNER: 이 기능이 작동되면 이륙전에 비행스케쥴을 변경할 수 있다.

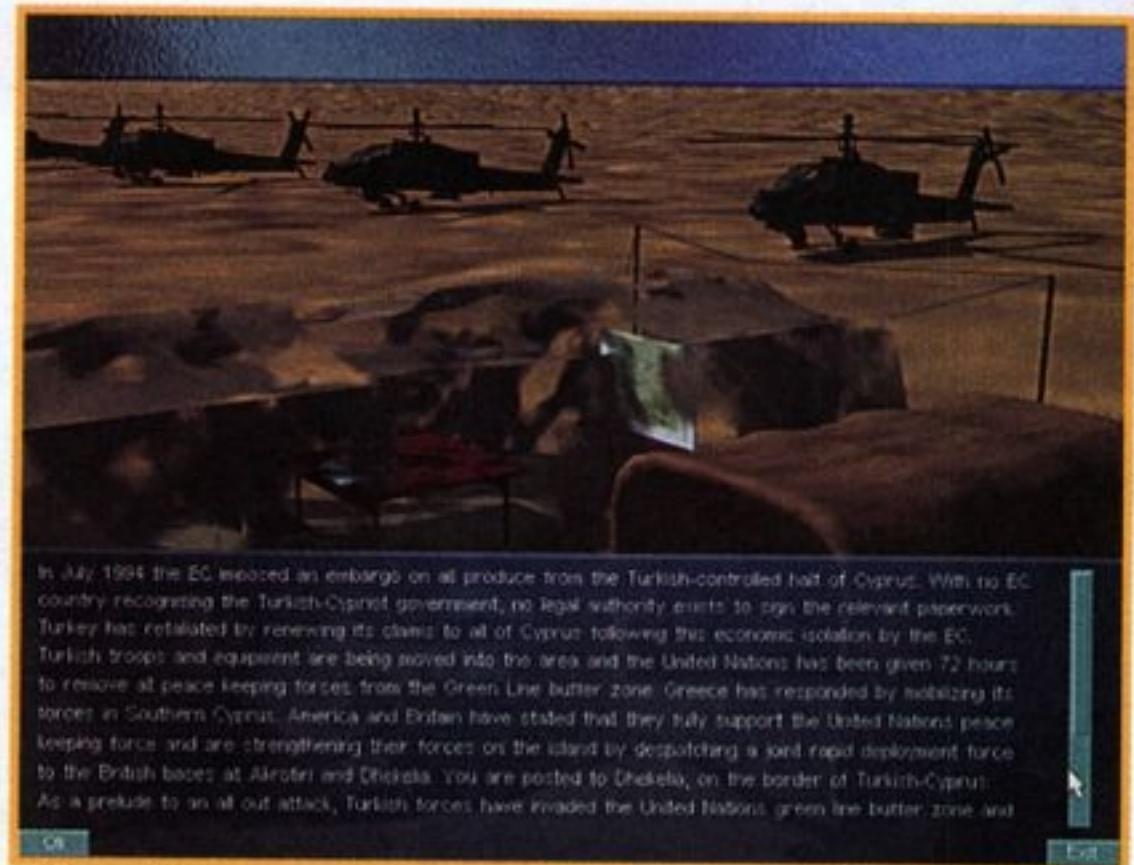
프레프런스 설정

(4) 조종사 메뉴 (PILOT'S LOG):

조종사를 등록하고 선택하는 곳으로서 최고 10명까지 가능하다.

기능키 일람

각 방향키:전진/후진/좌로 선회/우로 선회	U:레이다 기능 확대/축소
Q:상승	K:전술화면
A:하강	E:ECM(전파교란장비) ON/OFF
Z:꼬리날개 좌로	D:정찰결과 전송
X:꼬리날개 우로	**엔터**:무기선택
B:브레이크	Ctrl-엔터:무기해제
Ctrl-Esc/Ctrl-Q/Alt-X:임무의 종료	**스페이스 바**:무기발사
P:일시정지	C:체프(레이다 유도미사일 교란탄) 발사
Tab:시간압축	F:플레어(열추적 미사일 교란탄) 발사
Ctrl-Tab:시간압축 해제	Ctrl-C:체프/플레어 자동발사
Ctrl-J:조이스틱 세팅 ON/OFF	W:하이드라 발사기 상향조정
Alt-J:조이스틱 조율	S:하이드라 발사기 하향조정
[:좌측 MFD	F1:도움말
]:우측 MFD	F2:조종사 전방화면
>:지도확대	F3:화기관제사 전망화면
<:사진, 지도축소	F4:좌측전망
N:다음 지점을 선택	F5:우측전망
백스페이스:다음 목표물 선택	F6:외부전망
L:목표물 고정	F7:무기추적화면
T:TADS 화면	F8:목표물화면
R:레이다(지상/대공)	
G:레이다 탐색범위 지정	

기능키 일람

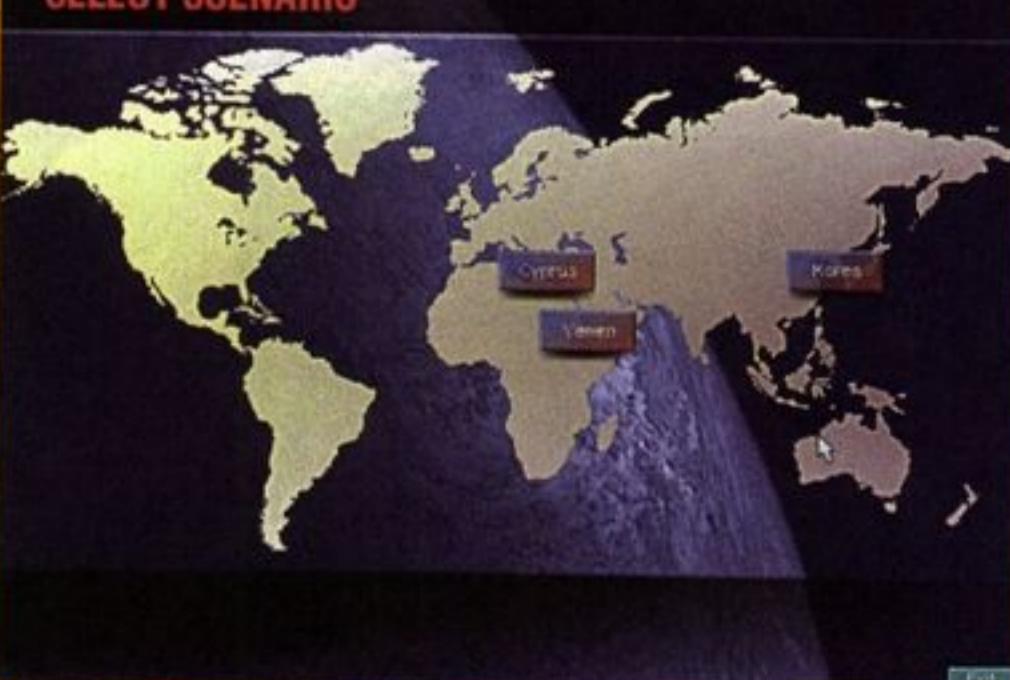
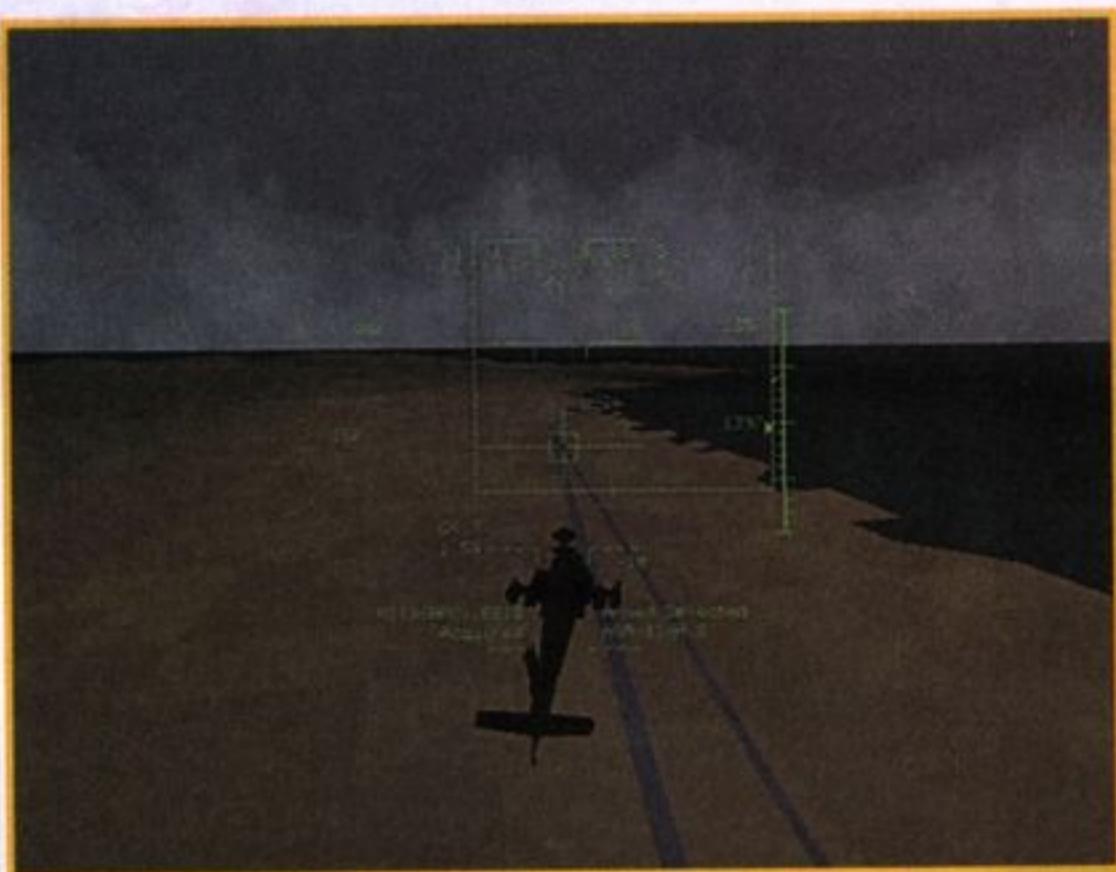
캠페인모드는 3개의 전장을 제공한다. 하지만,우리나라에서는 국내 사정상 시나리오 하나를 삭제한 2개의 시나리오만이 공개될 예정이다. 나머지 두개의 시나리오만을 소개하면 다음과 같다.

캠페인(작전지역 선택)

임무 브리핑

비행화면

조종석

정교한 작전지도

조종석

계기판이 있는 외부화면

외부화면

(1) 예맨(YEMEN)

1839년, 영국은 인도로의 항로를 보호하기 위해서 예멘의 항구도시 아덴(ADEN)을 군사항구로 사용하기 시작했다. 그 시기에 예멘은 전제군주적인 지도자였던 IMAM 부족에 의해 지배되고 있었다. 영국은 그들의 권익을 확보하기 위해 예멘을 남/북으로 분할하고 남예멘을 군사적인 기지로 활용했다.

예멘을 비롯한 아랍의 각국은 1956년 수에즈 분쟁의 기간동안 영국과 대립하는 양상을 띠었는데, 영국은 이 분쟁에서 수에즈 운하의 영유권을 상실했음에도 불구하고 아덴을 계속 장악하고자 했는데, 이는 페르시아만에서의 작전을 위한 해군기지를 확보하기 위해서였다.

1962년 IMAM AHMAD가 죽고나서 이집트가 개입하였는데, 이는 사우디 아라비아와 영국의 지원을 받는 IMAM부족의 반발을 야기하기에 이르렀다. 이집트가 사우디 아라비아 영토내의 게릴라 기지를 폭격하면서 양국의 관계는 전쟁직전까지 치달았고, 이러한 상황에서 영국은 더 이상 아덴에 주둔하기가 힘들게 되어버렸다. 1967년 이집트가 이스라엘과의 6일전쟁에서 패하면서 이집트는 북예멘에서 철수하고, 그 한달후 영국도 남예멘에서 철수하였다.

그 후로 20년 동안 이 지역에는 불안한 정세가 지속되어왔다. 그 기간동안 남예멘은 소련으로부터 약간의 경제원조를 받았는데, 1986년에 들어서 야만적인 내전과 이에 따른 불안이 4년동안이나 계속되었고, 이러한 와중에 소련은 단계적으로 경제원조를 줄여나갔다. 남/북예멘을 하나로 통일하기 위한 노력이 계속 취해져 왔고, 1990년에는 결국 두 정부사이에 협상이 타결되기에 이른다. 그럼에도 불구하고 아덴의 전략적 가치 하락과, 사우디 아라비아와의 관계악화라는 문제때문에 이 지역은 여전히 불안한 기운이 감돌고 있다.

(2) 싸이프러스(CYPRUS)

이 지역은 그리스와 터어키의 오래된 갈등이 계속되어온 지역이다. 결국 이 섬은 1974년 터어키에 의해 강압적으로 분할되었고 터어키는 이 섬의 40%를, 그리스는 60%를 차지했으며, 양국의 분할경계선인 'GREEN LINE'에는 2000명의 국제연합군이 경비하고 있다.

그리스계 싸이프러스인들은 그리스 본국과의 통합을 원하고 있지만, 터어키는 그들의 남부 국경에서 50마일밖에 안 떨어진 곳에 그리스의 거점이 건설되는 것을 용납하려 하지 않는다. 영국이 발벗고 나서서 싸이프러스의 그리스-터어키 연합의회 구성을 추진했지만, 이는 결국 수포로 돌아갔고 미국은 중립을 표방하고 있는 상황이다.

이러한 상황에서 영국은 이 섬의 남쪽 해안에 있는 AKROTIRI, DHEKELIA에 두개의 기지를 건설하였는데, 이는 이 섬이 중동의 사태를 관측하기에 안성마춤인 장소이기 때문이었다. 이 섬은 수많은 테러리스트들로 인하여 몸살을 앓고 있는데, 결과적으로 싸이프러스 당국은 테러리즘과 연계된 수많은 외국인들을 추방한 상태에 있으며, 이 섬은 불안한 상황에 있다.

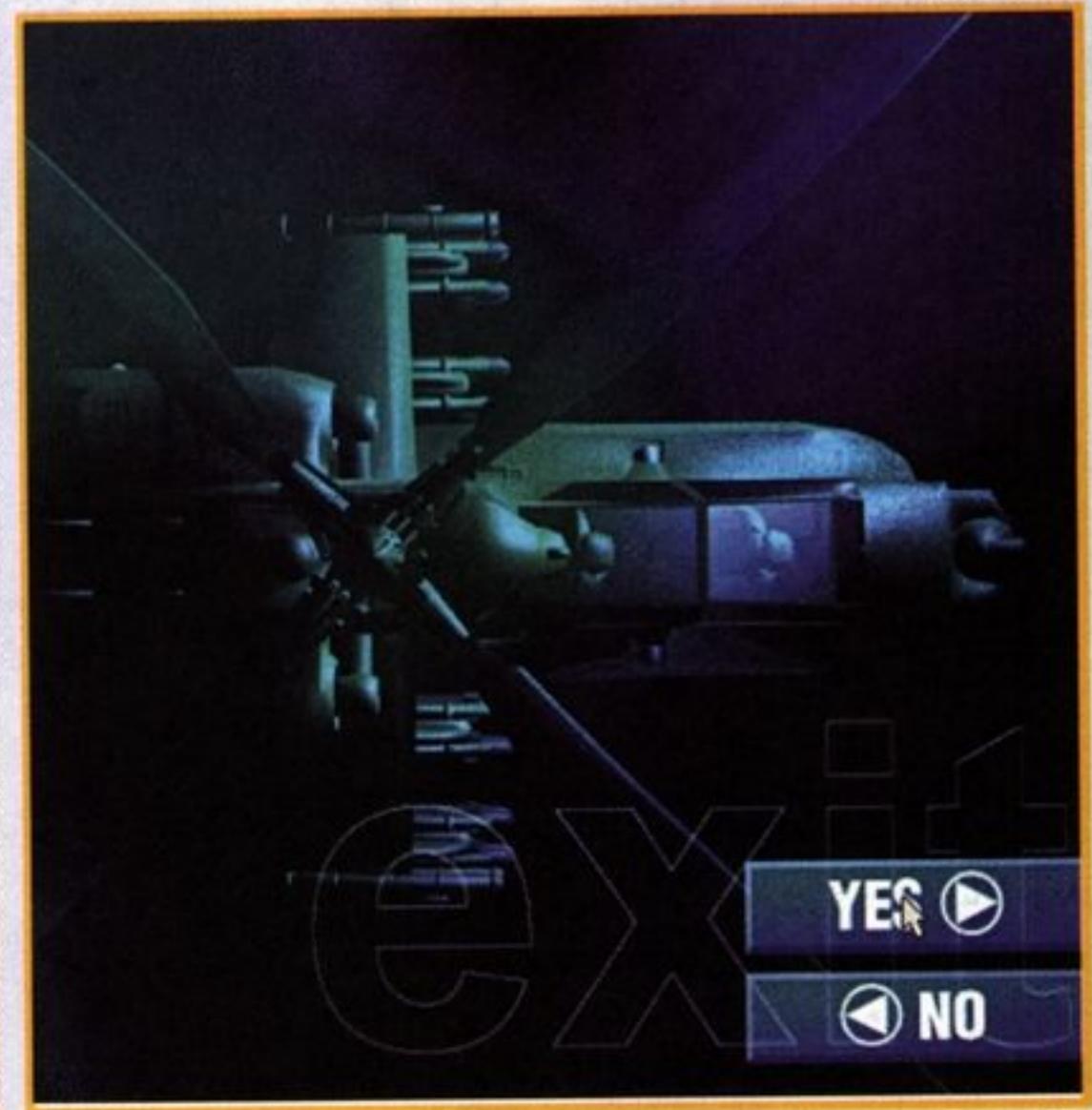
분석을 마치고

이 게임은 이제까지 필자가 접했던 게임중에 가장 잘 만들어진 헬기 시뮬레이션이다.

깔끔한 640×80의 해상도에서 펼쳐지는 헬기전투는 뛰어나며, 사운드도 매우 뛰어나서 교신내용을 100% 음성으로 지원하며, 각종 무기의 발사음도 상당한 수준이다.

각 시나리오의 정보제공 수준도 매우 높으며, 정밀한 작전지도를 제공한다. 이러한 문제 때문에 한국전 시나리오가 삭제당해야만 하는 비극도 있지만.. 한 사람의 게이머로서 이렇듯 제약조건이 많은 우리의 현실이 아쉬울 뿐이다.

슬기들 게임정복

★★ 챔프점수 7 ★★

메가맨 X

- **제작사** : 캡콤
- **장 르** : 액션
- **시스템 요구 사항** : IBM-PC 386 이상
  램 4메가 이상 VGA
  사운드 블라스터 호환 카드
  키보드/조이스틱
- **발매일** : 10월 발매예정
- **가 격** : 미정
- **문의처** : (주)쌍용

오랜 시절 패밀리용 게임으로 엄청난 인기를 끌었던 록맨 시리즈. 시대가 점차 변화함에 따라 게임기의 전유물로 여겨졌던 이 게임에도 많은 변화가 가해져 왔고 드디어는 IBM-PC로 메가맨이 라는 이름 하에 새롭게 탄생하게 되었다. 이제부터 메가맨의 모든 스테이지와 보스 공략법 등을 상세하게 다루어 보도록 하겠다.

메가맨 조작 방법

조이스틱(키보드)

A 버튼 (스페이스 바) : 총알을 발사한다. 누르고 있으면 파워가 모인다.

B 버튼 (ESC 키) : 무기및 아이템 등을 사용한다.

C 버튼 (ALT 키) : 점프. 벽에 붙어 점프를 할 수 있다.

START

스타트는 그다지 어려운 편은 아니다. 앞으로 전진하면 뚱뚱한(?)로보트가 나오는데 미사일로 공격을 해 온다.

타이밍을 잘 맞추어 점프로 피한 뒤에 공격을 하도록 한다.

중간쯤 가면 위에 프로펠러가 달린 거대한 로보트가 등장한다.

재빨리 로보트의 뒤로 가서 공격을 하면 쉽게 물리칠 수 있다. 그리고 마지막에는 거대한 비행선에서 자동차를 타고 있는 로보트가 공격을 해 오는데, 3대 정도만 확실하게 터트리면 더 이상 등장하지 않는다.

자동차를 탄 로보트들을 모두 물리치면 보스가 등장한다. 이 보스는 아무리 공격을 해도 타격을 받지 않는다. 이 녀석은 스토리 진행상 도저히 이길 수 없는 녀석이므로 그냥 져 주도록 한다. 이 녀석에게 위기를 맞는 순간 새로운 버전의 메가맨이 나타나 주인공을 구해 주면서 본격적인 본 게임으로 들어가게 된다

재빨리 뒤로 돌아가 공격을 하자

갑자기 동료가 나타나 메가맨을 구해준다

스테이지 1 (LAUNCH OCTOPUS)

첫번째 스테이지는 물 속이다.

물 속에서는 점프를 아주 높이 뛸 수 있어 이것을 잘 이용하도록 하자.

등장하는 적들로는 물위를 떠다니는 로보트들과 흡입력이 강한 로보트들로 구성되어 있다. 특히 입으로 물을 빨아들여 메가맨을 공격하는 물고기 로보트들이 있는데, 로보트의 입속에서 오래 있게 되면 엄청난 데미지를 입게 된다. 그리고 중간에는 잠수함이 등장해 조그마한 물고기 로보트들로 공격해 온다. 중간 보스로 등장하는 거대한 지네 형태의 모습을 한로보트가 등장한다. 그의 머리 위에 달린 조그마한 수정을 공격하면 수월하게 물리칠 수 있다.

보스는 6개의 팔이 달린 문어 로보트이다. 그는 주로 추적 미사일을 사용한다. 그에게서 주의할 공격은 회오리를 일으켜 메가맨을 끌어당긴 후 6개의 팔로 에너지를 흡수하는 공격이다. 이 보스는 벽과 점프를 이용해 공격을 하면 아주 쉽게 물리칠 수 있다.

중간 보스의 등장. 머리에 달린 조그마한 구슬이 약점이다

회오리를 일으켜 메가맨을 끌어당긴다

스테이지 2 (CHILL PENGUIN)

이번 스테이지는 눈 덮인 설원. 비탈길에서 로보트들이 눈을 뭉쳐 공격해 온다.

조금 진행하다 보면 이상한 캡슐이 보이는데, 이곳에서는 박사가 나타나 메가맨을 파워업시켜 주게 된다. 여기서 파워 업이란 다리 부분에 부스터를 달아 앞으로 두번 움직여 주면 대쉬가 가능해 지는 것이다.

보스로는 스테이지에 알맞게 제작된 펭귄 로보트이다.

이 펭귄 로보트는 입에서 얼음 덩어리를 내뱉거나 냉기를 뿜어 메가맨을 얼려 버리는 공격 등을 사용한다. 그리고 가끔 맨 위에 달린 스위치를 잡아당겨 눈보라를 일으키기도 하는

데, 이때에는 재빨리 벽을 타고 올라가 눈보라가 치는 방향으로 재빨리 움직여 공격하도록 하자.

이번 스테이지는 눈 덮인 설원이다

캡슐에서 등장하는 박사. 이곳에서 메가맨을 파워업 시켜 준다

냉기를 뿜어 메가맨을 얼려 버린다

스테이지 3 (FLAME MAMMOTH)

이번 스테이지는 적들의 로보트들이 제작되고 있는 공장이다. 밑에는 용암이 흐르고 있고 위에서는 제작하던 로보트들이 갑자기 떨어져 레이저와 주먹으로 공격해 온다.

또한 제작에 실패된 로보트들을 폐기하는 거대한 망치가 갑자기 위에서 내려찍으니 되도록 대쉬를 이용해 빨리 진행하는 것이 가장 유리하다. 이곳의 보스는 매머드인데, 밑에는 로울러가 돌아가고 코에서 이상한 폐기물을 뱉어 메가맨을 공격해 온다.

로울러는 항상 보스 쪽으로 움직이고 있기 때문에 적절한 대쉬가 필요하다.

이번 스테이지는 로보트를 제작하는 공장이다

코가 길게 달린 매머드 로보트의 등장

스테이지 4 (BOOMER KUWANGER)

이곳은 여러 곳에 파이프가 연결된 지하 하수구와 비슷하다. 여기에는 스타트 스테이지에서 등장한 적들이 많이 등장한다. 도중에 양쪽과 중간 중간에 가시가 설치되어 있는 곳을 엘리베이터를 타고 올라가야 하는데 오른쪽, 왼쪽을 왔다갔다 하며 피해다니자. 그리고 이곳에서는 몸으로 공격해 오는 로보트들이 꽤 거슬린다. 이번 보스는 머리에 뿔이 달린 로보트이다. 그는 갑자기 사라졌다가 메가맨의 앞에 등장해 거대한 뿔로 메가맨을 공격해 온다. 이번 보스도 벽을 타고 올라갔다 벽쪽으로 접근했을 때 반대편으로 뛰어내려 그의 등뒤에서 공격을 하자.

엘리베이터를 타고 올라가는 모습

이번 보스는 커다란 뿔로 공격을 해 온다

스테이지 4(BOOMER KUWANGER)

스테이지 5는 나무가 우거져 있는 울창한 숲속. 도끼로 기계를 쳐서 공격하는 로보트들과 나무 위에 매달려 지렁이를 던지는 딱따구리 로보트들, 그리고 수풀 속에 숨어 있다가 메가맨이 접근해 오면 갑자기 공격해 오는 로보트들이 대부분이다. 중반쯤 진행하면 앞으로 펼쳐져 있는 수렁이 보일 것이다.

이곳에 올라와 가만히 있게 되면 점점 밑으로 빠져들어 가니 점프를 하면서 진행하도록 한다. 스테이지 5의 보스로는 카멜레온 로보트가 등장한다. 이 보스는 우거진 수풀 속을 왔다 갔다하면서 꼬리에 달린 독침으로 공격해 온다.

또 공격을 많이 받게 되면 꼬리로 천장에 달린 나무를 흔들어 위에 설치되어 있는 가시들로 공격해 오기도 한다. 가끔 가다가 밑으로 내려와서 긴 혀로 공격해 올 때가 있는데, 이때를 노려 공격하도록 하자. 이번 보스 스테이지 위에는 가시가 달려 있어 벽을 타고 옮겨 다니는 짓은 되도록 삼가해야 한다.

나무에 매달린 딱따구리 로보트

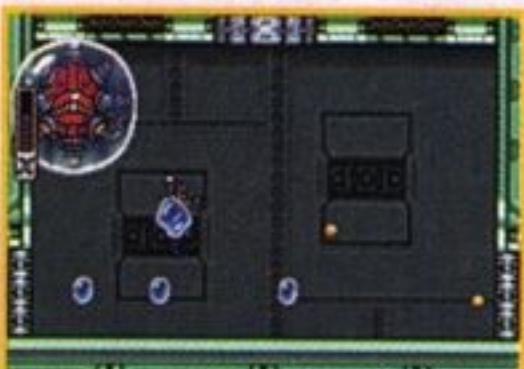
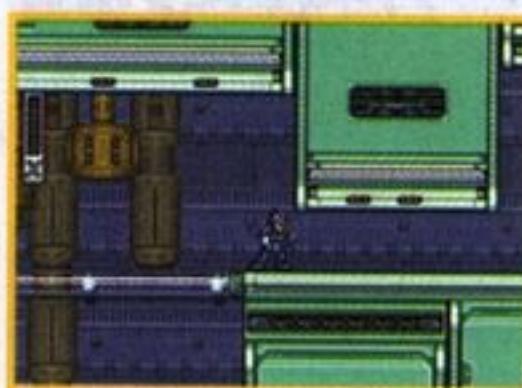
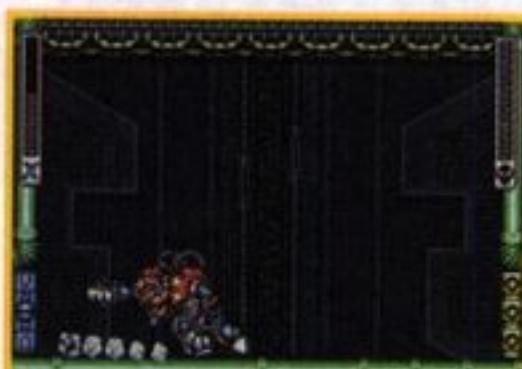
나무를 흔들어 가시를 떨어뜨리기도 한다

스테이지 6 (SPARK MANDRILL)

이곳은 모든 곳에 전류가 흐르고 있는 스테이지이다.

곳곳에 설치되어 있는 전기장치들이 일정한 시간을 두고 전기를 뿜어 댄다. 이곳에서는 투명한 원속에 전기를 내뿜는 기계가 중간 보스로 등장한다. 이 중간 보스는 갑자기 슬라임과 비슷한 끈적끈적한 액체(?)를 내뿜는데 이것에 닿아 버리면 잠시 동안 움직이지 못하게 된다. 가끔 밑으로 내려와 몸으로 공격을 해 오기도 하는데, 이때 벽을 타고 올라가 반대편으로 뛰어내려 공격을 하자. 이곳의 보스는 거대한 몸집과 주먹을

지니고 있다.

공격 형태는 점프를 뛰어 메가맨을 잠시 움직이지 못하게 한 후 거대한 주먹으로 공격해 오거나 몸에서 뿜어내는 커다란 전류로 공격해 온다. 이것 또한 보스가 앞으로 달려 올 때 벽으로 올라가 다시 반대편으로 뛰어 내린 후 공격을 하는 방법인데, 자칫하다간 커다란 전류로 공격당하기 쉽기 때문에 타이밍을 잘 맞추어야 한다.

이곳은 바닥에 전류가 흐르고 있다

끈적끈적한 액체를 던져 메가맨을 움직이지 못하게 한다

보스의 등장. 거대한 주먹으로 메가맨을 공격해 온다

둥근 거대한 전류로 엄청난 데미지를 입힌다

스테이지 7 (STORM EAGLE)

이곳은 마치 공중 요새와 비슷한 스테이지. 모든 것들이 거의 공중에서 움직이기 때문에 벽을 타고 올라가기를 적절하게 사용하도록 하자.

이곳에 등장하는 적은 집게 모양의 팔을 가지고 메가맨을 공격해 온다. 그리고 중간 중간에 방패와 철퇴를 가지고 있는 로보트가 있는데, 가까이 접근하여 철퇴를 발사했을 때 점프를 뛰어 공격하도록 하자.

스테이지 7의 보스는 독수리 형태의 로보트로 하늘을 날아다니며 공격을 해 온다.

거대한 날개로 바람을 일으켜 메가맨을 밖으로 떨어뜨리기도 한다. 이때에는 대쉬를 이용해 앞으로 달려가 공격을 펼쳐야 한다.

보스의 등장. 거대한 날개를 이용해 메가맨을 날려 버린다

공중으로 연결되어 있는 받침대를 타고 올라가자

스테이지 8 (ARMORED ARMADILLO)

이번 8스테이지는 마치 광산인 듯하다. 이곳은 천정에 붙어 슬금슬금 다가와 공격을 하는 박쥐 로보트들과 괭이를 들고 있는 광부로보트들이 주종을 이룬다. 곳곳에 설치되어 있는 수레차를 이용해 앞으로 전진하도록 하자. 도중에는 거대한 드릴이 달려 있는 로보트가 있는데, 이것에 한번 접촉하게 되면 즉각 메가맨 1대를 잃게 된다. 이곳의 보스로는 두터운 갑옷을 입고 있는 두더지 로보트가 출현한다. 머리에서는 둥그런 광선을 내뿜고 자신의 몸을 둥글게 회전시켜 공처럼 사방으로 튀겨 공격해 온다. 공략 방법은 보스와 조금 거리를 두고 있다가 광선으로 공격을 해 올 때 점프를 뛰어 공격하는 방법이다. 몸을 둥글게 회전시켜 공격을 해 올 때는 보스가 움직이는 곳으로만 따라 다니면 수월하게 피할 수 있을 것이다.

드릴 가시가 달린 로보트. 이것에 한번 접촉하게 되면...

몸을 둥글게 회전시켜 사방으로 공격해 온다

LAST 스테이지

드디어 마지막 스테이지. 모든 스테이지를 크리어 하면 중간 보스 캐릭터 화면에 머리가 벗겨진 로보트가 등장한다. 이제 이 스테이지를 설정하고 게임에 들어가자. 처음 게임을 시작하면 처음에 메가맨을 도와주었던 동료가 나타난다.

처음에는 공중에 떠 있는 운반대를 타고 올라가자. 위로 올라가면 뒤에 동료가 잡혀 있고 처음에 보스로 나타났던 로보트가 등장한다.

처음과 똑같이 아무리 공격해도 터지지 않는다. 메가맨의 에너지가 모두 없어지면 메가맨을 잡고 터트리려고 한다. 이때 뒤에 붙잡혀 있는 동료가 뛰어나와 보스의 등에 붙어 자폭을 한다. 이것을 보고 분노한 메가맨은 모두 없어진 에너지를 다시 채우고 보스와 대전을 하게 된다. 이 보스는 점프를 뛰어 광선을 쏘는데, 이것에 맞아 버리면 잠시 전투 불능 상태가 된다.

보스 공략 법은 점프를 뛸 때 앞으로 대쉬를 해 보스의 뒤로 간 다음 공격을 하는 것이다. 이 보스를 물리치면 동료는 죽어 사라져 버리고 다시 모험이 시작된다.

이제부터는 지금까지 등장했던 모든 보스들을 상대하게 된다. 모든 보스들을 상대하면 거대한 얼굴 형태의 보스가 등장한다. 이 보스는 두 눈과 코로 공격을 하게 되는데, 두 눈으로는 총알을 쏘거나 몸으로 부딪

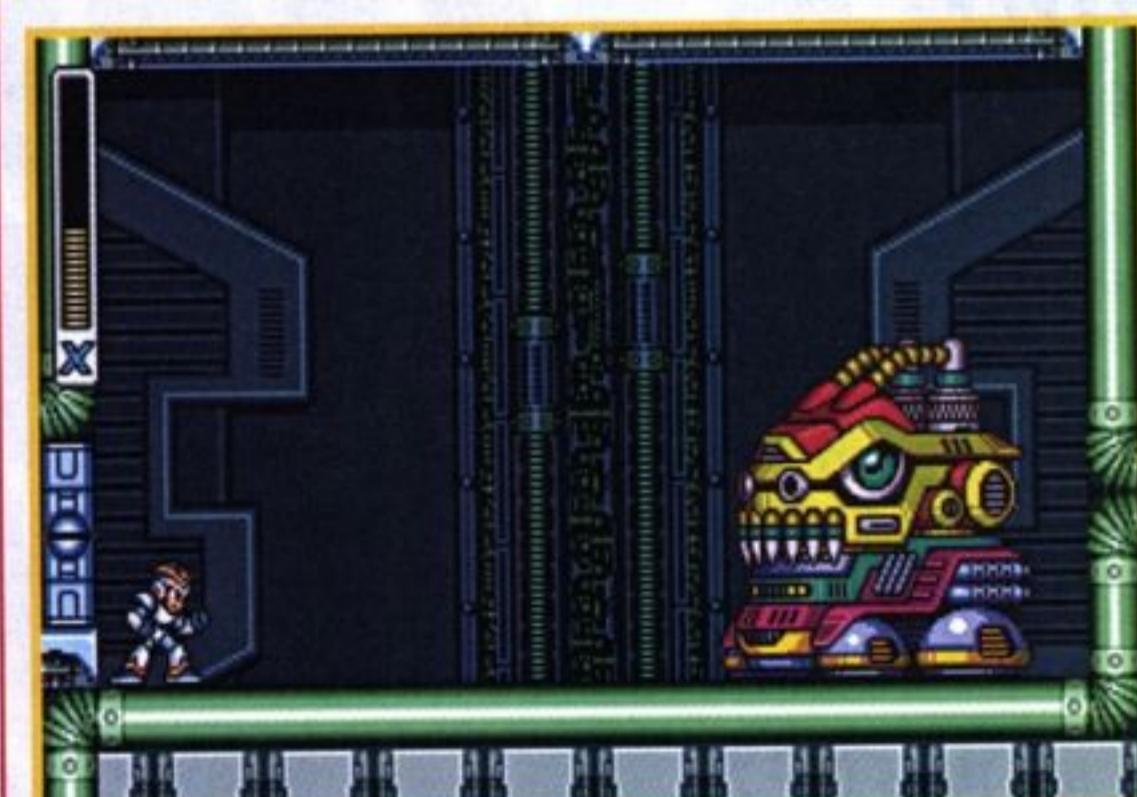
쳐 공격을 하고 코로 공격할 때에는 양쪽에 설치되어 있는 벽들이 점점 좁혀져 벽에 반사되어 공격을 해 온다. 이 보스를 물리치면 드디어 최종 결전으로 들어간다.

마지막 보스는 얼굴 형태를 갖추고 있던 보스가 조그마하게 축소되어서 2단 분리되어 공격해 온다. 이 보스는 거의 몸으로 부딪쳐서 공격을 하는데 가끔 분리되어 거대한 에너지 파를 모아 발사하기도 한다. 이 보스는 벽을 이용해 얼굴 부분만 공격을 하면 쉽게 물리칠 수 있다.

캐릭터 화면 중간에 대머리 로보트가 등장한다

보스의 뒤에 매달려 자폭을 한다

분노한 메가맨은 다시 회복을 한다

거대한 보스의 등장

드디어 마지막 보스 머리를 공격하자

게임 에디트 하기

메가맨 시리즈는 어렵기로 소문이 난 게임이다. IBM-PC로 등장한 메가맨도 어렵기로 소문이 나 있다. 그래서 이 게임을 즐기는 유저 여러분들을 위해 게임을 에디트해서 쉽게 진행할 수 있는 방법을 소개하겠다. (원래 비열한 방법이긴 하지만..)

1. 일단 게임을 하기 위해 하드 디스크에 인스톨을 한다.

2. 게임을 실행 시킨 후에 곧바로 세이브를 하고 다시 도스로 빠져 나온다.

3. 도스로 빠져 나왔으면, PCTOOLS로 들어간다.

4. MMX.GMS를 선택한 후 "E"키를 누른 다음 다시 "F1" 키를 누른다.

5. 2 상태에서 "F3" 키를 눌러 2번째 줄을 밑의 사진과 같이 바꾸어 준다.

6. "F5" 키를 눌러 세이브 시킨 다음 다시 도스로 빠져 나와 게임을 실행 시킨 후 다시 게임 로드를 한다.

7. 무기, 생명, 플레이어 수 등이 모두 갖추어져 되어 있다.

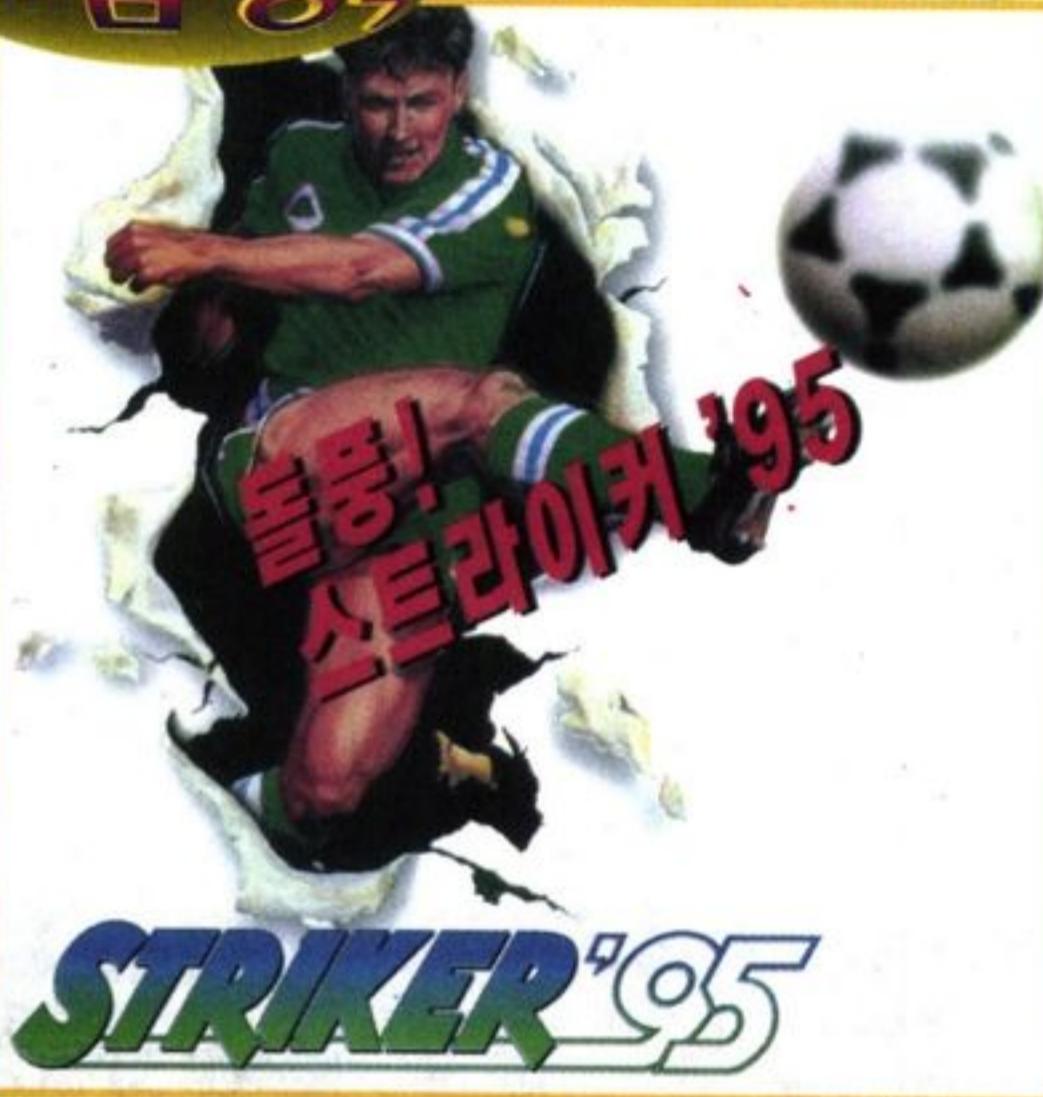
PCTOOLS로 들어가 MMX.GMS를 선택하자

위의 사진과 같이 숫자를 고쳐 준다

모든 것이 최고치가 되어 있다

★★ 챔프점수 7 ★★

돌풍! 스트라이커'95

■ 제작사 : 타임워너 인터랙티브
■ 장 르 : 스포츠
■ 시스템 요구 사항 :IBM-PC 486 이상/ 램 4메가 이상/ 사운드 블라스터 호환 카드/키보드, 조이스틱 지원/CD-ROM 드라이브 필수
■ 발매일 : 발매중
■ 가 격 : 44,000원
■ 문의처 : 한겨레정보통신(02-3452-7234)

IBM-PC용 축구 게임은 피파 축구 부터 시작해 여러종류에 달한다. 하지만 스트라이커'95는 다른 축구 게임과는 달리 게임 상에 등장하는 캐릭터들이 부드럽게 움직이고 관람하는 관람객들의 응원소리 또한 마치 구장에 실제로 들어온것 같은 느낌을 준다.

귀여운 마스코트도 등장한다

열광하는 축구 팬들

주 메뉴 화면

처음 컴퓨터 하드 디스크에 인스톨을 하고 게임을 실행시키면 동화상이 등장한다. 이 동화상들이 모두 지나가면 주 메뉴 화면이 나타나는데, 메뉴에 대한 소개는 다음과 같다.

메인 메뉴화면

1) FRIENDLY MATCH (친선경기)

이곳에서는 2팀을 선택하여 친선경기를 펼칠수 있다. 일단 선택하고 싶은 팀에 스페이스바를 1회 누르게 되면 "C"라고 표시된다. C라는 표시는 컴퓨터를 뜻하고 이곳에서 1회 더 누르게 되면 "P"라고 표시된다. P는 플레이어를 뜻한다.

2) COMPETITONS (경쟁경기)

경쟁경기는 시합에 걸린 트로피를 따내는 것이 목적이다. 트로피의 종류는 챔피언쉽, 리그, 넉아웃, 월트컵 등이 있다. 챔피언쉽은 미리 정해져 있는 팀들이 경합을 벌인다. 이때 플레이어가 하고싶은 한팀을 골라 플레이 할 수도 있다.

리그는 챔피언쉽 트로피와는 달리 플레이어가 직접 팀을 골라 시합을 펼칠수 있다. 알아둘 사항은 꼭 32개의 팀을 골라야만 시합이 진행된다는 것이다. 넉아웃은 세계 프로축구팀들과 시합을 하는 것이다. 그래서 선택할 수 있는 나라는 프로축구팀들이 있는 나라로 제한이 되어 있다. 월드컵은 말 그대로 월드컵이다. 여기에서는 플레이어가 직접 각 나라에 있는 선수들을 뽑아 드림팀을 구성해 월드컵에 나갈수 있다.

어느 컵을 선택할 것인가?

월드컵을 선택했다면...

3) PRACTICE (연습)

아직 축구게임에 미숙한 초보자들을 위해 미리 연습할수 있도록 해준다. 연습에는 경기의 운영 방식이나 인터페이스등을 연습할 수 있다.

SHOOT OUT는 플레이어가 2팀을 선정해 전반, 후반에 무승부가 났을 경우 승부차기 연습을 할 수 있다.

FIELD PRACTICE는 1팀을 선정, 필드에서 선택한 팀의 캐릭터의 움직임을 연습할 수 있다.

4) OPTIONS (옵션)

게임에 대한 여러가지 옵션을 설정해 줄수 있다.

5) EDIT TEAMS (팀구성)

플레이어의 취향에 맞게 각 선수들을 뽑아 팀을 구성할 수 있다.

팀 선택 화면

<EDIT TEAMS>

EDIT TEAM SQUAD		
	EDIT PLAYER	플레이 할 선수를 선택한다.
	SWAP PLAYER	선수들의 포지션을 바꾸어 준다
	EDIT FACE	선택된 선수의 얼굴을 바꾸어준다
		* CHANGE HEAD : 머리 바꾸기
		* CHANGE EYES : 눈 바꾸기
		* CHANGE NOSE : 코 바꾸기
		* CHANGE HAIR :머리모양바꾸기
	EDIT NAME	선수의 이름 바꾸기

* 그밖에 EDIT TEAM NAME(팀의 이름을 바꾼다), EDIT KIT(플레이어의 유니폼 색깔을 바꾼다), HOME KIT(홈구장에서 입을 유니폼의 색을 정한다), AWAY KIT(다른 구장에서 입을 유니폼 색깔을 정한다) 등이 있다.

4) TEAM SETTINGS (팀 구성)

팀 구성에는 선수들의 배열및 전략등을 선택할수 있다.

팀 구성및 대형을 선택할 수 있다

*** FORMATIONS (대형)** : 이곳에서는 팀의 대형을 선택할 수 있다. 대형의 선택은 커서의 상, 하로 움직여 플레이어가 원하는 대형을 선택한다.

*** STRATEGIES (전략)** : 대형선택과 마찬가지로 선택은 커서의 상, 하를 움직여 전략을 선택해준다.

*** SWAP PLAYER (위치 바꿈)** : 이 메뉴를 선택하면 경기에 나갈 선수들의 위치를 바꾸어 조절할 수 있다.

*** ANOTHER TEAM (다른팀 선택)** : 말 그대로 다른팀을 선택하여 데이타를 볼 수 있다.

키 조작 방법

조이스틱조종

공을 갖고 있지 않을때
A버튼:슬라이딩, 헤딩,
다이빙 헤딩, 오버헤드킥
B버튼:전력 질주

공을 갖고 있을때
A버튼:골차기, 짧은 패스
B버튼:전력질주,
A/B버튼:같은 편에게 패스를 한다.

드로우인 일때
A버튼:공을 높게 던진다.
B버튼:공을 낮게 던진다.

*키보드 조종

	조종 키	패스, 슛	전력질주
1 플레이어	화살표 키	PAGE DOWN	PAGE UP
2 플레이어	Q, A, O, P	CTRL	SPACE

*그 밖에 추가되는 키

R 키 : 화면의 좌상단에 경기장에서 뛰고 있는 선수들의 위치를 보여준다.

F 키 : 화면에 보이는 선수들의 얼굴을 나타낸다.

M 키 : 게임을 잠시 멈추고 각종 상태들을 나타낸다.

F1 키 : 경기중의 플레이를 리플레이 한다.

F3 키 : 화면의 사이즈를 줄인다.

F4 키 : 줄어든 화면을 다시 복귀한다.

*스트라이커의 팁

1. 패스를 할때...

패스를 할때는 화면을 꼭 주시해야만 한다. 그렇지 않으면 상대 방에게 공을 인터셉터 당하고 만다. 일단 R키를 눌러 선수들의 위치를 파악한 후 조이스틱이나 키보드를 사용해 패스할 선수의 위치로 맞춘다음 패스하도록.

드디어 게임이 시작되었다

골키퍼가 패스하는 모습

사진 HECK 213) 위치를 설정. 어느곳으로 공을 찰 것인지...

2. 상대방에게 공을 빼앗을때

공을 빼앗을때에는 대부분 테클을 사용해야 한다. 너무 근접해서 테클을 하게 되면 파울을 당하게 되니 어느정도 일정한 거리를 두고 테클을 시도할 것.

3. 슛을 쏠때

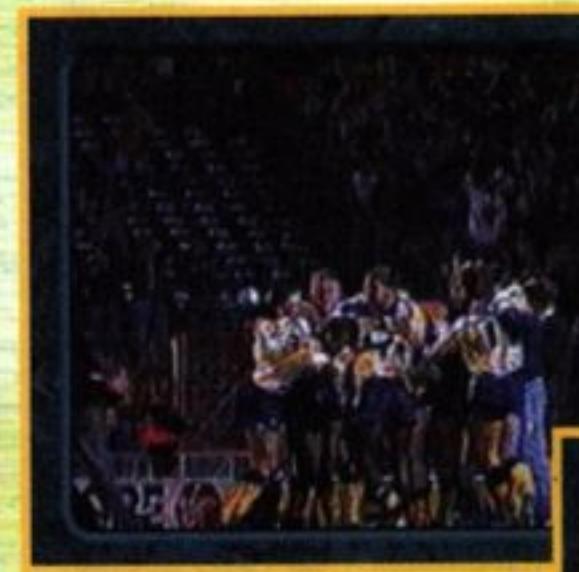
슛은 기본적으로 골키퍼 정면에서 쏘게되면 절대 골인되지 않는다. 슛이라는 것은 패스웍과 테크닉을 요하는 것이기 때문에 신중하고 신속하게 쏴야 한다. 일단 양쪽 사이드중 어느곳이든지 공을 끌고가서 맨 바깥라인 모서리에서 대각선 앞으로 슛을 쏘면 쉽게 들어간다.(이것은 축구게임의 기본) 그밖에도 사이드에서 패스를 해 헤딩슛이나 오버헤드킥등 여러가지 기술을 사용해서 골인을 성공시킬 수 있는데 초보자들은 이런 방법이 가장 쉬울것이다.

슛을 쏠때는 사이드에서...

이런! 먹혔다!

와! 우승이다! 우승!

트로피를 얻었다

★★ 챔프점수 8 ★★

폭소삼국지

- **제작사** : 다이너스티 인터네셔날
- **장 르** : 보드게임
- **시스템 요구 사항** : IBM-PC 386SX 이상
램 4메가 이상
사운드 블라스터 호환 카드
- **발매일** : 10월 발매
- **가 격** : 미정
- **문의처** : SKC소프트랜드(080-023-6161)

프롤로그

삼국지를 주제로 한 게임들을 살펴보자면 언제나 심각한 분위기의 것들이 많았다.

유비, 관우, 장비 형제의 우애, 조조의 계략, 천하의 군사 제갈공명 등등 여러 이야기가 펼쳐지며 게임의 분위기가 무르익어 가는 것이 기본이었다. 그러나… 여기 삼국지의 분위기를 완전히 바꾸어 놓는 사건이 발생하였으니, 그것은 바로 "폭소 삼국지"의 출현이었다.

농장을 떠난다

동한말년, 거록현 사람인 장각이 평민들을 부추겨 "황건적의 난"이라고 불리우는 반란을 일으켰다.

왕권과 귀족들에게 불만을 가지고 있던 여러 평민들은 이들의 난에 동조하여 전란의 불씨는 순식간에 중국 전토를 덮었다. 이와같이 황건적이 도처에서 활약하고 있을 때, 성은 유요, 이름은 비라는 왕실종친의 후예가 관우, 장비와 도원결의를 맺은 후, 도적을 무찔러 민생을 안정시켰다. 그들은 나아가서 황건적을 소탕하는 쾌거를 올린다. 생각치도 않은 유비의 활약에 황건적의 장수 정원지가 군대를 인솔하여 공격하였으나 유비의 명장 관우와 장비는 조금도 물러섬이 없이 이들을 격파, 급기야는 정원지와 부장군 등무의 목을 베어 이들의 말에 메달아 돌림으로써 더욱 명성을 떨치게 된다.

장각의 란. 그것을 황건적의 난이라 부른다

도원결의의 유비, 관우, 장비

황건적의 장군 정원지가 부대를 이끌고 대항하지만...

결과는 보다시피

황건적의 난이 평정된 후, 비밀리에 벼슬을 파는 십상시 때문에 골치를 앓고 있던 중정은 암암리에 서량장군 동탁을 불러 대장군 하진을 경계시키기 위한 수단으로 사용했다. 이로 인해 동탁의 세력은 날로 강대해졌다.

세력확장과 함께 더없는 폭정과 왕을 꼭두각시로 앉혀놓고 자신이 모든 것을 통치하는 지배체제로 동탁은 여러 제후들의 미움을 샀는데, 효기 교위 조조도 이들 중의 한사람이었다. 동탁의 세력에 불만을 품은 조조는 왕윤에게 칠성보도를 빌려 동탁을 살해하려고 하였으나 뜻밖의 실수로 그만 기회를 놓치고 야밤도주하는 신세가 되고 말았다. 조조는 그후 각제후들에게 자신의 뜻을 전한 뒤, "타도 동탁"에 뜻을 같이할 인재를 찾았다. 그 결과 몇몇 제후들은 조조와 함께 병사를 모집하고 식량을 사서 동탁을 토벌하기 위한 대대적인 준비를 시작하게 되었다.

각 제후가 모여 원소를 맹주로 추대한 뒤, 강사태수 손견을 선봉으로 하여 사수관을 넘어 온다는 급전을 받은 동탁. 그는 급히 화웅을 사수관으로 파견하여 적을 막게하고는 자신도 전투 태세를 취한다.

또 한차례 중국 천지가 진동하는 대전이 막을 올린 것이다.

동탁을 대장군으로 추대하는 조정

동탁에게 불만을 품은 조조가 왕윤에게 찾아갔다

한참을 생각하다가 보검 칠성보도를 빌려주는 왕윤

제후들은 군사를 모집하여 동탁에게 대항하기에 이른다

제후들의 반란을 보고받은 동탁의 안색이...

전처를 뒤흔들 전쟁의 시작!?

삼국지를 주제로 한 말판게임

폭소 삼국지는 삼국지에서 일어났던 여러 일들은 하나의 말판에 담아놓은 말판게임이다.

예전 유행했던 블루마블이나 인생극장과 같은 게임으로 4명의 플레이어 중 하나를 선택하여 주사위를 굴려 나오는 숫자대로 말판을 이동하여 그에 걸맞는 이벤트를 경험하는 것이 주된 게임의 진행이다.

승리의 관건은 누가 더 많은 성을 함락하여 적장을 쓰러뜨리느냐인데, 결과적으로 최후까지 살아남는 자가 천하를 통일하게 된다. 돈의 개념, 장군들의 무력, 지력의 차이, 성의 함락, 각 장수들의 의식 등이 게임의 승패를 좌우한다.

스테이지는 총 3개로 동탁을 토벌하기 위한 제후들의 활약과 그에 대항하는 동탁의 발악(?)을 담은 "천하대란", 그리고 동탁을 쓰러뜨린 후, 패권을 잡기 위해 활약하는 영웅들의 이야기를 그린 "군웅할거", 그리고 천하가 세개로 나뉘어져싸우는 "삼국정립"이 있다.

게임은 주사위에 의해 진행된다

말판의 세븐 일레븐 마크에 들어가면 등장하는 상점. 이곳에서 계략(일종의 아이템)을 구입한다.

한바퀴를 돌고 출발점으로 돌아오면 일정 금액의 돈을 받는다

천하대란

. 플레이어는 동탁, 유비, 조조, 손견. 1인용으로 즐길때 게임에서 빨리 승리하고자 한다면 동탁, 조조를 고르는 것이 유리하다. 휘하의 장수가 처음부터 적은 유비는 가장 먼저 죽을 위험이 있으므로 처음에는 선택하지 말자. 등장하는 떠돌이 장수들이 그리 많지않으나 장수들의 죽음도 그다지 심하지 않은 스테이지다.

랜덤으로 일어나는 이벤트. 이 경우에는 동탁이 식량을 탈취당한 것이다

군웅할거

플레이어는 원소, 조조, 손책, 유비. 지난 스테이지였던 천하대란에 비해 휘하의 장군들이 많이 변동되어 있으며 특히 유비와 같은 경우에는 조자룡 등의 명장이 등장하여 있다. 이번에는 유비를 선택하여도 그다지 지장은 없을 듯. 천하대란에 비해 장수들의 이동이 극심한 스테이지이다. 특히 유비의 동생들인 장비, 관우도 심심하면 유비를 배신하고 다른 제후에게 엎드리기도 하는데..

맵에서 계략을 얻는 것도 중요한 요소 중의 하나이다

아이템을 얻는 것도 게임을 풀어가는 중요한 요소중 하나이다

삼국정립

중국의 잡상인들을 전부 몰아내고 세나라로 구분할 때의 이야기. 플레이어는 조비, 유비, 손권, 맹획. 시나리오들 중 최고로 복과 화가 많은 지역이다.

좋은 일이 생길때는 어마어마하게 생기다가 일단 한번 나쁜 일이 벌어지면 휘하의 장수가 떼죽음을 당하는 무서운 스테이지. 상당히 손에 땀을 쥐게한다.

게임은 주사위에 의해 진행된다

떼죽음을 당하는 장군들. 이렇게 되면 그 플레이어의 패배가 가까워진 것이다

전염병이 유행하면 점령지로 부터의 세금이 걷히지 않는다

게임의 승패는 휘하의 장군

이 게임에서는 얼마나 많은 장군을 휘하에 거느리고 있는가에 의해 승패가 좌우된다. 말판상에는 장수들의 죽음 이벤트들이 곳곳에 숨겨져 있으며 만일 이런 곳에 플레이어가 들어오게 된다면 휘하의 장수가 최초 1명에서 많이는 9명까지 죽어나간다. 이때 만일 거느리고 있는 장수가 한명도 없다면 그것은 플레이어의 죽음을 의미한다.

이러면 게임은 끝~~! 이런 이유로 반드시 이동 중에는 적어도 2명 정도의 장수는 데리고 다녀야 한다. 그리고 장군 등용을 위한 이벤트에 대비하여 돈도 반드시 1000 이상은 지니고 다니도록. 만일 돈이 0으로 떨어진다면 휘하의 장군을 경매에 붙여야하는 비극적 상황에 처하고 만다.

이 이벤트에 걸렸을 때. 만일 휘하에 장군이 한명이라도 없다면 제후가 사망하게 된다

장군들의 영입에 대비하여 여유자금은 항상 지니고 다니길...

자신의 죽음과 게임의 패배 사실을 깨닫고 절망에 빠지는 제후와 플레이어. 그렇다. 게임은 끝난 것이다

돈이 없을 때는 눈물을 머금고 장군 대바겐 세일을 해야한다. 팔려가는 장군과 말의 표정이...

성의 점령과 전투

말판에는 성 그림이 그려진 곳이 있다. 이곳이 비어있다면 장군 중 한명을 배치하여 그곳을 자신의 성으로 만들어야 한다. 마찬가지로 다른 플레이어가 점령한 곳을 지나갈 때면 플레이어는 통행세를 바치거나 전투를 하여 성을 빼앗거나 둘 중의 하나를 택하여야 한다.

만일 휘하의 장군이 충분하다면 전투를 하는 것도 좋다. 전투 전에는 계략(일종의 아이템)을 사용할 기회가 주어지는데, 이것을 잘 이용하면 싸우지 않고도 적을 물리칠 수 있지만 실패하는 경우에는 적에게 한턴을 먼저 내어주므로 그만큼 불리하게 된다.

전투장면

패자(敗者)와 승자의 차이가 이렇게나 큰 것이란 말인가!?

중국의 패권은 당신에게...

위에 나열한 모든 상황을 숙지하여 게임에 임한 당신은 이제 중국의 황제가 되어 있을 것이다. 모든 권력과 부귀영화가 이제 당신의 것. 어떤가 만족하는가? 할리가 없지만...

드디어 황제가 된 플레이어. 원하는 것은 무엇이든 얻을 수 있고~~~

NINTENDO·SEGA·SONY
THE NEXT GENERATION VIDEO GAME GUIDE
VIDEO GAME GUIDE
집중공략
SS 월드 어드밴스드 대전략
PS 3×3 아이즈 -흡정공주-
SFC 배틀로봇열전
SFC 성검전설3
聖剣伝説3

세가새턴

월드 어드밴스드 대전략

鋼鐵의 戰風

1차 세계대전 이후 구미열강은 패전국 독일에 막대한 배상금을 요구해 왔다. 한편, 함께 싸웠던 일본에게는 더이상 팽창하지 못하도록 압력을 가하기로 결정되었다. 이에 독일, 일본 양국의 경제는 빈곤으로 빠져 들어가고 독일에서는 국가제일정당 나치스가 군림하게 되었다. 한편, 일본은 활로를 아시아로 향하는 사상이 국내를 지배하게 되었고 다시 한번 鋼鐵의 戰風은 불어오려 하고 있다…

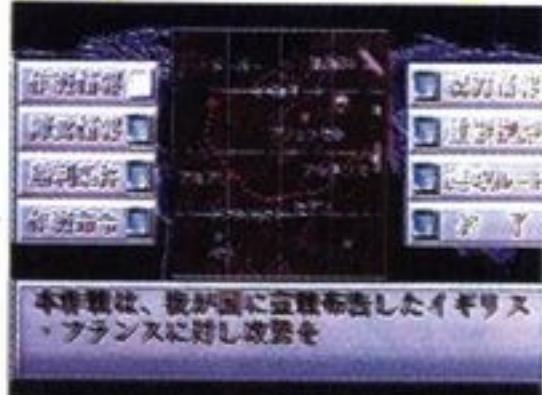
■ 장르 : 시뮬레이션 ■ 1~5인용
■ 용량 : CD ■ 가격 : 7,800엔

스탠다드와 캠페인에 대해

이 게임은 크게 두가지 모드로 나눠볼 수 있다. 하나는 스탠다드라는 것으로 이것은 10가지 이상의 시나리오에서 자기가 하고 싶은 전장을 선택해서 싸워볼 수 있다. 다음은 캠페인이라는 것으로 이것은 독일, 일본제국, 아메리카 3개국중 한나라를 선택해서 플레이하게 된다. 전작에 비해 가장 눈에 띄게 다른 점도 역시 3개국을 골라 플레이할 수 있다는 점일 것이다.

모드선택

게임의 목적

대전제로는 적사령부를 파괴 또는 점령하는데 있다. 그러나 각각 제한턴수라는 것이 있어서 이것에 따라 대승리, 승리, 패배로 갈라지기도 한다. 스탠다드에서는 100턴까지 이어지고 시나리오마다 설정된 턴안에 적사령부를 괴멸시키면 대승리, 제한턴내로 괴멸시키면 승리, 제한턴내에 적사령부를 함락시키지 못하면 패배가 된다. 또한 전작과 달리 동맹국의 승패 여부, 특정한 부대의 괴멸 또는 건재에 따라 시나리오가 분기되기도 한다.

작전도를 잘보자

게임하기전에 알아야할 몇가지

비가 오면 공군의 활동이 제한된다

색적이라는 것이 있다. 이것은 정찰모드로 즉, 이것을 활성화시키면 일정 거리 외의 적이 보이지 않는다. 따라서 정찰할 필요가 생긴다. 좀더 리얼하게 즐기기 위해서는 활성화시켜야 할 것이다.

천기라는 것은 활성화시키면 날씨개념이 생긴다. 이것은 공군에만 영향을 미치는 것으로 비나 눈이 올 때는 공군의 활동이 제한된다. 전작에서는 해군의 활동도 제한이 있었으나 월드편에서는 삭제되었다.

작전도 보는 법

또한 시나리오를 시작하기전에 세세한 브리핑이 가해지는 점도 빼놓을 수 없는 특징이라고 할 수 있다. 하지만 스탠다드 모드에서는 지원하지 않는다. 진영정보는 참가국의 색깔을 알아볼 수 있고 세력정보는 각부대의 위치와 병력 분포를 한눈에 알 수 있다. 승리조건은 말 그대로 승리조건 표시이며 작전정보에서는 제한턴수를 표시한다. 작전명령에서는 임하게 될 작전이 실제 역사상으로 어떤 영향을 끼쳤는지를 표시한다. 중요 거점은 점령해야 할 목표물 표시이며 진공루트는 적 대사령부까지의 대략적인 루트를 표시해준다.

부대의 배치를 알 수 있다

시뮬레이션을 즐기는 법

'롤플레잉은 잘하면서 시뮬레이션은 뭔가…' 하는 사람이 있을 것이다. 이런 것은 아이들 게임 이야기 하는 것을 듣고 있으면 으레 나오는 말이기도 한데 이때 '어떻게 저렇게 컴퓨터에게 이길 수 있을까? 어떻게 저렇게 어려운 시스템을 극복하면서 게임을 할 수 있지?' 하는 생각이 들 것이다.

더군다나 한국의 유저들은 한 술 더 떠 알지도 못하는 일본어를 해석하느라 머리까지 싸매야 하니… 아무리 세계화 시대지만 게임을 즐기기 위해 일본어를 강제로 배워야 한다니 좀 심하지 않은가? 그런 차원에서 이번 공략은 주로 작전에 주안을 두고 있다.

우선 메뉴의 쓰임새를 안다면 진행에는 지장이 없다. 그리고 남은 문제라면 머리를 쓰는 문제일 것이다. 참고로 일본에서는 특히 여성 매니어들에게 시뮬레

이션이 어렵게 느껴진다고 한다. 대전략은 그러한 와중에서도 유일하게 많은 여성팬을 확보하고 있는 게임이기도 하다. 아직까지 게임에 무지한 여성들이 많은 우리나라로서는 신기한 일이 아닐 수 없다.

일단 한번 져보지 않겠는가?

이래도 안되고 저래도 안되고 짜증만 난다면 한번 일부러 져보는 것도 방법이 될 수가 있다. 즉, 지는 것이 이기는 것이라는 말인데 지면서 용병술을 터득한다는 뜻이 된다. 특히 월드편에서는 갑자기 적의 원군이 나오거나 하는 천재지변(?)도 많이 있으므로 이런 상황 하나하나에 일일히 대응하다가는 스트레스가 너무 쌓이므로 세이브를 자주 하면서 일부러 져본다. 그러면 당신의 실력은 몰라보게 향상될 것이다. 알아둘 것은 프로들은 절대로 이런 짓을 하지 않는다. 그들은 아무리 막대한 피해를 입더라도 자신의 실수를 인정하고 계속 밀고나가는 근성이 있다.

원군이 나오면 왕짜증이 곱해진다

각 유니트 타입의 정보

여기서는 각 유니트 타입별로 대표되는 병기와 종류별 특징을 사진과 함께 설명해 보기로 한다.

FD-局地戰鬪機(국지전투기)

독일이 개발한 것으로서 주로 적의 폭격기로부터 수도방위에 쓰인다. 빠른 속도와 기동력, 짧은 운동시간을 특징으로 한다. 대표 기체는 쇼우키

B-爆擊機(폭격기)

적의 도시들을 박살낼 때 쓰는 항공기. 육중한 기체와 막강한 파괴력이 캐치 프레이즈이다. 아메리카의 B-29는 너무너무 유명하다. 대표 기체 역시 B-29

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DB-急降下爆擊機(급강하폭격기)

역시 독일에서 먼저 개념을 성립시킨 기체이다. 빠르게 수직 강하하면서 목표물에 정확한 폭탄 투하를 할 수 있는 장점이 있다. 대표 기체는 JU-87 수투카

LT-輕戰車(경전차)

말 그대로 가벼운 전차로 빠른 기동력과 낮은 코스트, 대보병전에서 유리한 전투를 전개할 수 있는 특징이 있다. 대표 전차는 38식 전차

FC-艦上戰鬪機(함상전투기)

이것은 항공모함에 발착이 가능한 전투기를 뜻한다. 가벼운 기체와 빠른 운동성을 자랑한다. 대표 기체는 레이센-21

A-陸上攻擊機(육상공격기)

주로 육상의 적을 공격할 때 쓰인다. 독일의 급강하 폭격기에 비교해 그다지 쓸모가 없다. 대표 기체는 B-25

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

QU-牽引溜彈砲(견인유탄포)

오늘날의 야포와 같은 것이다. 독일제국에는 구경 178밀리 짜리가 있었다고 하니…
대표 화포는 25파운드 포

MT-中戰車(중전차)

重戰車보다는 장갑면에서 떨어지지만 화력은 강하다. 미군에서는 수륙양용으로 개조한 것들도 많이 보여진다. 대표 전차는 LTV1

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

AC-艦上攻擊機(함상공격기)

주로 함선을 공격할 때 쓰인다. 어뢰를 장착하는 경우가 대부분이다. 대표 기체는 류세이카이

HT-重戰車(중전차)격기)

두터운 장갑과 장포신, 대구경의 포를 탑재한 최강의 전차. 대표 전차는 티이거

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

RU-自走高射砲(자주고사포)

고사포를 트럭 등에 장착시켜 기동력을 높힌 타입. 대전후기 병기 생산에 어려움을 느낀 독일에서 변칙적으로 개발한 것. 대표 차량은 FLAK-41식

ES-補給車(보급차)

전작에 비해 보급차의 개념이 많이 달라졌다. 월드편에서는 보급차를 보충하는 것은 불가능하고 대신 보급차에서도 병기를 늘려줄 수 있게 되었다

F-戰闘機(전투기)

공군의 꽃이라고 불리는 전투기. 대표 기체는 BF-109 메사슈미트

C-輸送機(수송기)

보병단과 야포 등을 운송할 수 있다. 대표 기체는 C-3

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

TD-構築戰車(구축전차)

구축전차의 개념은 영국에서 먼저 만들어졌다. 오늘날의 자주포와 같은 것으로 고정식 포대와 엷은 장갑, 장포신, 대구경의 거대 화포를 장비하고 있다. 대표 전차는 마더-2

BB-戰艦(전함)

노급전함 야마토나 독일 제국의 비스마르크 등이 유명하다. 특히 야마토의 경우 대구경 400밀리가 넘는 포신을 장비하고 있다. 함대함 전투에서 압도적인 공격력을 보여준다

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

I-步兵(보병)

사령부 공격에 내세우자

HQ-司令部(사령부)

이것을 격파한다면 승리는 우리의 것

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

FA-戰闘攻擊機(전투공격기)

다양한 육상 공격 무기를 실을 수 있고 전투기와의 접전에서도 우수한 성능을 발휘한다. FA 형식은 아메리카에서 먼저 개발에 들어갔으며 실제 성능도 타국보다 뛰어나다. 대표 기체는 P-38 라이트닝

U-自走溜彈砲(자주유탄포)

전차로서의 성능과 야포의 특징을 동시에 가지고 있는 전차. 주로 105밀리 포를 장비하고 있으며 사정거리가 긴 대신 위력은 신통치 않다. 미군에서 다수 운용했다. 대표 전차는 M7-프리스트

R-對空戰車(대공전차)

대공 차량을 뜻한다. 빠른 기동력과 대공무기를 특징으로 한다. 대표 전차는 데마그 시리즈

SC-裝甲車(장갑차)

고도의 무전장치와 80킬로미터를 넘는 속도로 전장을 정찰한다. 대표 차량은 PSW222

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

QR-牽引高射砲(견인고사포)

견인식으로 설계된 고사포. 대표 병기는 FLAK-38식

QT-牽引對戰車砲(견인대전차포)

견인식으로 설계된 대전차포. 대표 병기는 6파운드 포

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

MI-機械化步兵(기계화보병)

보병보다는 화력이 강하다. 이쪽이 숲이나 진지라면 전차전에서도 우세하게 싸울 수 있다

AI-空挺步兵(공정보병)

낙하산 공격 및 여러 방면으로 쓰인다. 수송기를 이용하므로 기동력이 있다

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

CA-重巡洋艦(중순양함)

순양함에 장갑을 씌워서 방어력을 높힌 타입. 함종에 따라서는 폭뢰를 장비하고 있기도 하다

DD-驅逐艦(구축함)

주로 잠수함 공격용으로 쓰인다. 민첩성과 빠른 선회력을 갖추고 있어 대공 방위에도 효율적이다

T-輸送車(수송차)

보병이나 견인식 화포를 싣거나 끌고 다닐 수 있다

G-토치카

높은 방어력을 갖고 있지만 공격력은 별로다

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

BC-巡洋戰艦(순양전함)

전함보다는 조금 배수량이 떨어지면서 속도는 조금 올라간 타입

CL-輕巡洋艦(경순양함)

보통의 순양함. 화력과 기동력, 공격력이 밸런스가 맞다

Z-潛水艦(잠수함)

독일의 U-보트 하면 모르는 사람이 없을 것이다. 주로 전함,공모를 노리도록

TR-輸送艦(수송선)

모든 육상 병기를 실을 수 있다. 상륙작전에서의 핵심이 된다

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

AG-突擊砲(돌격포)

독일에서 생겨난 전차개념. 회전식 포탑을 철거하고 두터운 장갑으로 보강한 고정식 포탑을 갖추고 있다. 기동력은 떨어지지만 화력은 강하다. 독일의 야크드 판터 한대가 레마겐 강의 한 교량에서 미군 1개 사단에 맞서 일주일을 버텼다는 이야기는 유명한 일화이다. 대표 병기는 야크드 판터

CV-空母(공모)

항공모함이다. 40-50대의 항공기를 탑재하고 적 후방 깊숙히 침투해서 임무를 수행할 수 있다. 자체 방위력이나 공격력은 형편 없으므로 꼭 호위 부대를 붙이도록

경험치와 훈련도에 대해

경험치(EXP)는 전작과 동일하게 최고치까지 달성했을 때 다음 단계로 진화, 개량 할 수 있게 해준다. 훈련치(TR)는 월드편에서 새로이 등장한 것으로 이것이 높으면 그만큼 유리하게 싸울 수 있게 된다.

지형효과

대개 숲이나, 건물, 진지 등의 구조물에 위치하고 있으면 전투에서 약간의 방위력 가산이 더해진다. 대신 이러한 지형은 이동력을 많이 소비한다. 진지에는 보병이 제격이며 전차라면 숲속이 좋다.

증원군과 격침 플러그

캠페인에 한해서 새로이 추가된 시스템. 캠페인 진행중 갑자기 적이나 아군에서 증원군이 나타날 수가 있다. 이 부대는 사령부도 없고 생산도 하지 않으므로 승리조건에는 관여하지 않는다. 단, 사령부가 없기 때문에 전멸할 때까지 계속 싸워 나간다. 전멸할 경우 보유하고 있는 도시들은 모두 중립이 된다. 격침 플러그는 증원군에 속해있는 유명한 전함들에 부여되며 이러한 전함들은 다음 턴에 등장하지 않는다.

비스마르크를 다시 볼 수 없다니…

페이즈중에 사용하는 커멘드

보급

보급은 도시, 항구, 공항 등지와 보급차의 바로 옆 헥스에서 가능하다. 보급을 실행하면 실행한 유니트의 모든 무기와 연료가 최고치가 되며 일정량만큼 유니트 수도 보충된다. 이 때 보급차는 보급물자를 하나씩 소비하게 된다. 보급차는 보급은 물론 보충도 할 수 없는 소모품으로 설정되어 있다. 항공 유니트는 동맹 또는 아군의 공항, 아군의 항공모함에서 보급을 받을 수 있으며 함선은 아군 또는 동맹군의 항구에서 가능하다.

무장

항공기는 공항, 항공모함, 함선은 항구, 육상병기는 기타 보급 가능한 곳에서 무장을 교체할 수 있다. 단, 연료탱크, 보급물자는 무기가 아니며 무기리스트의 4번째는 항상 반격무기로 설정되어 있다. 이들 무기는 선공이 불가능하며 오로지 공격 당했을 때 반격만을 행할 수 있다.

이동

유니트를 원하는 곳으로 이동시킨다. 당연한 말이지만 유니트가 이동할 때 연료를 일정량 소비하게 된다. 육상병기는 연료

가 떨어지면 움직이지 못하게 될 뿐이지만 항공기는 추락해버리므로 주의하자. 또한 항공기의 경우 움직이지 않아도 최대 이동거리의 반수만큼 연료를 소비하게 된다.

전작에서는 유니트의 최대속력에 비례해서 이동거리가 결정되었지만 월드편에서는 항속거리에 비례하고 있다.

공격

전함포격으로 기선을 제압한다

도그화이터야 말로 공중전의 꽃!

적진지를 공습하는 수투카.
특유의 사이렌 소리를 내면서 급강하하는 모습이 압권이다

공격은 직접공격과 간접공격으로 나뉘어 있다. 직접공격은 유니트가 서로 접촉하여 쌍방이 화력을 겨뤄 승패를 가루게 되며 간접공격은 야포 등의 원거리 사격으로 일방적인 피해를 입힐 수 있다. 간접공격의 경우 거리가 멀수록 피해는 경미해진다. 직접공격의 승패는 병기의 성능, 무기의 스피드, 훈련치, 경험치, 지형효과를 합산해서 결과가 나오게 된다.

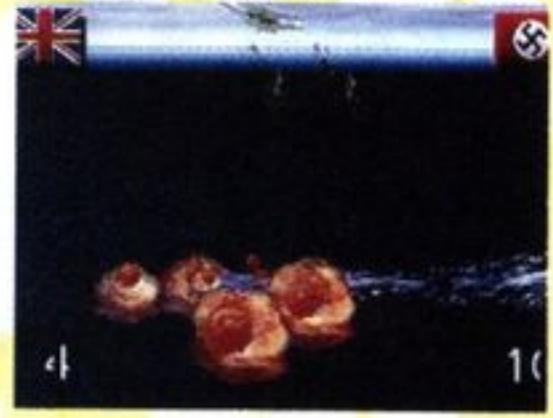
공사

전작에서는 공작차라는 공사를 담당한 유니트가 따로 있었지만 월드편에서는 보급차가 그 기능을 모두다 하고 있다. 공사할 때마다 보급물자가 6개씩 감소되며 공사로 복구한 구조물은 플레이어의 소유가 된다. 공업력이 없어졌으므로 공업력을 높여서 물자를 확보하는 일은 하지 않아도 된다.

진화/개량

경험치가 최고에 달하면 다음 단계의 병기가 개발되어 있다는 가정하에 진화 또는 개량을 시킬 수 있다. 또한 진화와 개량시킬 수 있는 곳은 도시 및 공항, 항구뿐이다. 전작과 마찬가지로 일정 기간이 지나면 강제로 진화하는 것도 있다.

승선

승선할 수 있는 것은 항구에 정박하고 있는 아군의 수송함에 한 한다. 또한 이 커멘드는 모든 명령의 최후에 사용된다. 파괴된 항구에서의 승선은 불가능하지만 아군, 적군의 구별이 필요없이 모든 항구에서 승선이 가능하다. 수송함이 공격을 당하면 당한 만큼 승선시켜 놓은 유니트의 숫자도 감소한다.

수송선이 공격을 받으면 피해가 막심하다

착함

항공기가 항공모함에 착륙할 때 쓰이는 커멘드. 착함 가능한 것은 자국의 항공모함 뿐이며 역시 공격당하면 항공기의 수도 줄어들게 된다.

함재기를 이용해서 적의 항공모함을 집중적으로 노린다. 어뢰 한방에 적기 수십기를 파괴할 수 있을 뿐만 아니라 적의 해상전력을 반분시킴은 물론, 함상에서의 제공권을 제압할 수 있다

발진

이 커멘드는 공모가 이동하기 전에만 사용할 수 있다. 즉, 공모가 아무런 행동을 하지 않은 상태여야만이 비행기를 띄울 수 있다는 이야기이다. 또한 발진시킨 함재기는 공모의 바로 위에 겹쳐서 위치시킬 수 없다. 직접 엄호할 때는 공모의 주위를 둘러 싸도록 한다.

내습해온 제로센에 맞서 P-40이 응전에 나선다

상륙

수송함만이 이 커멘드를 쓸 수 있다. 수송함이 백사장이나 항구에 위치했을 때만 가능하다. 또한 육상유니트가 이동 불가능한 지형에서는 이 커멘드를 쓸 수 없다. 상륙한 육상병기는 행동종료가 된다.

합류

아군의 같은 종류의 유니트끼리 합류를 선택할 수 있다. 이 경우 수송, 변형이 일체 안되어 있어야 한다. 공격당해 유니트수가 줄어든 병기의 전력을 보강하기 위해서 사용할 수 있다. 경험치와 훈련치 등은 평균점을 유지하게 된다.

변형

이 시스템은 팬더제네럴에서 따온 듯하다. 견인포와 기계화보병은 수송트럭으로, 공정보병은 수송기로 변형한다. 수송기로 변하는 것은 자국 또는 동맹의 공항에서 가능하며 수송기에서 보병으로 변할 때는 바다, 강, 파괴된 다리, 늪지대를 제외하고 가능하다.

폭격

융단폭격

전작에서는 지형에 내구도라는 것이 있어서 내구도가 다 없어질 때까지 폭격을 해야 했는데 월드편에서는 내구도 개념이 없어졌으므로 한번 폭격으로 도시를 파괴할 수 있다.

점령

보병만이 가능하다. 전작과 달리 내구도 개념이 없으므로 한번에 점령 가능하다. 또한 동맹의 구조물은 점령 커멘드를 실행할 수 없다. 자체의 공격력은 별것 아니지만 사령부에 대해서만은 유달리 뛰어난 공격력을 보여준다.

처분

아직 행동하지 않은 유니트에서 처리할 수 있으며 이 커멘드를 실행시키면 그 유니트는 사라진다. 만약 수송선이나 항공모함을 처분하면 그 안에 탑재되어 있던 유니트도 모두 사라지게 된다.

생산

생산 가능한 지역은 사령부에서 5 헥스내에서 강과 바다를 제외한 모든 건물에서 가능하다. 또한 사령부의 근접지역은 구조물이 아니더라도 생산 가능하다. 가동 가능한 유니트 수는 육상, 항공 각각 32 유니트이며 이 이상은 생산이 불가능하다.

배치

배치는 생산 가능한 지점에서 가능하며 바로 전 시나리오에서 운용했던 병기들을 꺼내 사용할 수 있게 해준다. 자금은 소비하지 않는다.

2차 세계 대전 각국의 병기

여기서는 각국의 병기 특색과 장단점을 설명해본다

일본의 육상병기

일본의 육상병기가 원시적인 이유는 1차 대전 당시 전차가 활약하던 전장에 나갈 기회가 없었던 점, 스페인 내전에서 전차가 쓸모 없다고 인식된 점만을 주목한 점 등이 요인이 되어 육상병기의 주력으로서 전차를 인정하지 않은 데 있다. 더구나 독일의 전격작전에서 전차의 집중운영에는 주안하지 않고 기동성만을 주시하게 되어 장갑이 턱없이 얇고 빠른 전차만을 생산하게 된다. 북동 아시아 전장에서 소련의 중전차와 맞서 고전하게 된 제국 육군은 그제서야 중장갑, 중화력의 전차가 필요함을 깨닫지만 자신들의 착오를 인정하지 않으려는 고집 때문에 역시 이 시점에서 전차 생산에 개선된 점은 없었다. 이 때문에 결국에는 일본군의 중전차는 미군의 경전차에게도 이길 수 없다는 소리를 듣게 된 것이다. 더구나 일본의 경전차 장갑은 미군들이 통상 보유하고 있는 구식 소총으로도 충분히 뚫을 수 있는 정도로 완전히 유명무실한 전차였다.

보병에게도 맥없이 당하는 일본 전차

대전후기에 가서야 제국 육군은 중전차의 필요성을 인식하고 중장갑, 75밀리 캐논을 탑재한 四式중전차를 개발하지만 6대가 생산되었을 뿐 그대로 종전을 맞이하게 된다.

독일 제 3제국의 육상병기

1차 세계 대전에서 영국의 전차에게 쓴맛을 본 독일군은 비밀리에 전차에 대한 연구에 들어갔다. 베르사이유 조약 파기후 전차의 대량 생산 체제에 돌입, 대 프랑스전에서는 전격전이라는 새로운 전차 운용방법을 도입, 대승리를 거머쥘 수 있었다. 많은 사람들이 독일 제국하면 강한 전차를 연상하지만 실상 대전 초기에 독일 육군의 전차는 그다지 강한 것이 아니었다. 주로 3호, 4호 전차였던 이들 전차는 50밀리 미만의 소구경 단신포와 얇은 장갑을 가지고 있었을 뿐이었다. 이에 반해 소련 연방은 45밀리를 탑재한 T-26, 76밀리 포를 탑재한 중전차 T-34 등 독일보다 훨씬 강력한 전차들을 보유하고 있었다. 특히나 T-34의 경사장갑은 독일 전차의 포격에도 끄떡없었고 KV-1이라는 중전차는 최대 100밀리에 달하는 장갑을 가지고 독일군을 괴롭혔다.

티이거하면 제 3제국의 상징이다

전면 장갑 200밀리, 88밀리 장신포를 탑재한 티이거 2였지만…

초전에서 독일군이 연승할 수 있었던 것은 운용법이 뛰어났기 때문이었고 소련의 대응속도가 느렸기 때문이었다. 그러나 결국 소련의 공업생산력에 불이 붙은 다음에는 독일군도 후퇴의 길로 접어들 수 밖에 없었다…

대영제국의 육상병기

영국은 세계에서 가장 처음으로 전차를 실전에 투입한 나라이다. 움직이는 토치카-전차의 출현은 당시 보병주체였던 전쟁 속에서 혁신적인 데뷔가 아닐 수 없었다. 1차 세계 대전 이후 영국은 전차를 두가지로 분류하고 있다. 하나는 보병의 임무를 지원하기 위한 전차로 보병전차, 하나는 적의 전차를 주로 파괴하기 위한 순항전차이다. 하지만 영국에게 있어 전장은 전 세계나 다름없을 정도로 넓었으므로 결국 전차의 집중적인 운영이 불가능한 채 독일 육군에게 밀리기만 했다. 하지만 대전 초기에 북아프리카 전선에서

마틸다-2는 아프리카에서 한때 움직이는 철옹성 같은 존재였다

'88밀리 포의 수평사격이 아니면 파괴할 수 없다'고 하는 보병전차 마틸다-2의 이야기는 유명하다. 그후 영국군은 미국에서 대여 받은 전차에 자국의 엔진과 포대를 장착하여 파이어 플라이, 그랜트 같은 중전차를 개발해 독일 육군에 대항하게 된다.

소련의 육상병기

발바롯사 작전개시 즈음 소련의 장갑 전투차량은 약 30,000량 이상이었다. 이것은 소련을 제외하고도 전세계의 전투차량보다 많은 숫자였다. 하지만 차량수의 증가에만 힘을 쏟은 탓에 불량품이 많아 실제 가동 가능한 것은 7,000량정도였다고 한다. 더구나 소련의 장갑차량은 무선설비가 없었기 때문에 연계 행동이 불가능했고 이 때문에 독소전 초기에는 숫자에서 이기면서도 계속 밀리기만 한다. 그럼에도 불구하고 소련전차 개개의 성능은 독일군의 그것보다 훨씬 뛰어난 것으로 특히 76밀리 포에 경사장갑을 가진 T-34는 무적이라고 불릴 정도였다. T-34는 그 제조공정이 간단해서 대량생산이 용이했으므로 숫적으로도 대전내내 우세를 점할 수 있었다.

1943년의 쿠르스크 전차전에서는 이미 1만대 가량의 T-34가 활약중이었으며 이러한 우수한 전차의 대량투입에 독일 육군은 후퇴할 수밖에 없었다. 독일에서도 후에 T-34에 대항하기 위해 판터나 티이거가 등장하지만 이때는 이미 T-34도 85밀리 포를 탑재, 장갑을 더욱 두텁게 한 T-34/85형이 나왔다.

T-34/85식은 그다지 개량된 차체가 아니었으나 3-4만량 제조되었으므로 숫적에서 이미 독일군을 제압하고도 남음이 있었다.

T-34는 2차대전 최고의 전차로 불려진다

아메리카 합중국의 육상병기

독일육군이 전격전으로 프랑스와 폴란드를 순식간에 굴복시키는 것을 본 미육군은 서둘러 기갑부대의 재편성에 들어가게 된다. 이 때까지 미육군은 37밀리 포 장착의 M2 중전차를 주체로 하고 있었지만 독일의 4호전차(75밀리)에 대항하기 위해 75밀리 포를 탑재한 M3 중전차를 생산하기 시작한다. 하지만 M3의 75밀리 포는 고정식이어서 궤도전에서는 불리했으므로 여기에 선회포탑으로 교체시킨 M4 중전차가 탄생하게 된다.

M4 중전차는 2차대전에서 미군의 베스트셀러가 되어 합계 43,000대정도가 전장에 투입되었다. 하지만 이 전차는 워낙 장갑이 빈약했기 때문에 독일군에 맞서 그다지 전과는 올리지 못했다. 이 시점에서 독일은 T-34에 대항하기 위해 판터나 티이거를 투입시켜 놓고 있었으므로 '판터 한대를 부수기 위해 M4 셔먼전차 4대가 필요하다'라는 말까지 나돌 정도였다.

티이거의 수평 사격을 받고 파괴되는 셔먼전차

그러나 압도적인 항공기 숫자로 제공권을 장악한 미군은 독일군을 밀어 붙이게 된다.

일본의 항공기

태평양 전쟁 전반에 걸쳐 연합군에게 가장 무섭게 느껴진 전투기는 바로 제로센이다. 제로센은 불굴의 격투전 능력으로 당시의 연합군 주력전투기 P-40, 스피드 화이어, 허리케인, F4 등을 모두 제압했다. 제로센의 위력은 '접촉하거든 최대한 회피하라'고 미군 지휘부에서 각급 파일럿들에게 지시할 정도였다. 더구나 제로센의 항속거리는 타전투기에 비교해 상식밖이었으므로 쉽게 연합군의 지배영역 깊숙히까지 공격해 올 수 있었다. 이러한 위력을 가질 수 있었던 제로센의 비밀은 방어력을 과감히 버리고 기체를 가볍게 해서 격투전 능력을 올린 데 있다. 따라서 항속거리도 길어진 것이며 이러한 형태는 이제까지 보기 힘들었던 극단의 공격형 전투기인 것이다. 하지만 이러한 공격 위주의 기체로는 조그만 손상에도 격추 당하기 쉬웠으며 파이롯의 사망율도 꽤 높았다. 하지만 당시의 미군 전투기로는 제로센에게 손톱만한 상처도 입힐 능력이 없었으니 제로센은 공격은 최선의 방어라는 명언을 입증시켜 준 셈이다.

도그화이터를 펼치는 제로센

독일 제국 항공기

BF-109가 B-17을 요격하고 있다

폴란드에서의 전격작전이 성공할 수 있었던 것은 육공군이 혼연일체로 작전을 수행 할 수 있었기 때문으로 기갑부대의 효율적인 운용에 충분한 공군의 지원이 곁들여지자 엄청난 전력이 될 수 있었던 것이다. BF-109 메사슈미트는 제공권을 쉽게 장악했으며 JU-87 수투카의 지상지원 아래 순식간에 폴란드 방위선은 무너지고 말았다. 이 때까지의 공군의 전법은 1차 세계 대전에서 보아왔던 것처럼 '하늘에서의 싸움은 어디까지나 하늘에서'라는 사상이 지배적이었기 때문에 지상부대와의 연계플레이 같은 것은 어떤 나라도 생각하지 않고 있었다. 그러나 폴란드에서 증명된 항공지원의 효율성은 야포 등에 의한 지원보다도 위력을 발휘, 서서히 육군의 상식처럼 되어 갔다. 독일의 육공군 일체 공격은 프랑스전에서도 위력을 발휘, 독일군의 빠른 진격속도에 프랑스는 미처 방어할 틈도 없이 항복하게 된다. 하지만 무적을 자랑하던 루프드바페(독일 공군)도 영국본토 항공전에서 항속거리가 짧은 탓에 고전하게 되고 결국 여기서 손실한 전투기와 유능한 파일럿들 탓에 후의 공군전력에 막대한 지장을 초래하게 된다.

각 나라의 해상전력

1차 대전 이후 열강 각국은 대형함의 건조에 나름대로 제동을 걸기 시작한다. 무리한 대형함 건조경쟁으로 부담이 되던 각국은 1921년 미국의 부름에 응해 워싱턴에서 군축회담을 열고 각국의 대형함 보유대수를 미국-5, 영국-5, 일본-3, 프랑스-1.75, 이탈리아-1.75로 결정한다.

그러나 이 때부터 보조함정의 무제한 건조 경쟁이 가속화 됨에 따라 런던에서 다시 군축회담이 열렸다. 회의는 프랑스, 이탈리아의 거부로 미국, 영국, 일본 삼국이 참석한 상황에서 열렸다. 여기서 보유함의 비율은 10:10:7로 결정되었다.

그러나 일본은 이것에 불복하고 워싱톤, 런던 조약을 파기했다. 동시에 이탈리아도 조약을 파기, 그해 다시 미국, 영국, 프랑스가 3국 조약을 결성하지만 2차대전이 터지면서 사실상 이 조약은 무효가 되고만다. 대전초기 세계에 해전에서 항공기의 필요성을 입증하는 일본이었지만 정작 자신들은 거함거포주의의 꿈에서 깨어나지 못하고 있었다. 정작 전쟁이 시작되고나자 일본의 진주만 공습, 말레이 해전 등에서 항공기가 중요사안으로 부각되고 전함의 가치가 떨어지자 이후 각나라에서는 전함의 건조가 거의 없게 되었다. 대신 항공모함과 구축함은 건조가 늘어났다. 1차대전 당시 대서양, 지중해, 북해를 무대로 활약한 독일의 U-보트는 2차대전에서도 성과를 올렸고 이에 위기를 느낀 대영제국은 미국으로부터 50척의 구축함을 공여받아 맞서게 된다. 독일의 U-보트에 대항하기 위해 일반 상선단에도 호위구축함을 붙여야 했으며 더구나 독일은 일주일에 한대 꼴로 U-보트를 생산하고 있었으므로 영국으로서는 한대의 구축함이라도 더 필요한 실정이었던 것이다.

한편 미국은 나름대로 항공모함을 방위하기 위한 대공구축함 건조에 열을 올려 항공모함 방위에 지대한 역할을 하게 된다. 일본이 자랑하던 노급전함 야마토와 무사시는 그 위력적인 400밀리 이상의 거대 주포를 써볼 기회도 갖지 못한 채 각각 말레이 해안과 규슈 남부에서 미군의 항공사단에 의해 침몰되고 만다.

미군 함재기가 야마토를 공습하고 있다

대일본제국

대일본제국을 선택한 여러분은 우선 육군의 빈약함을 깨닫게 될 것이다. 전차라고 있는 것이 보병한테도 무력할 정도니까. 우선 진주만, 말레이, 산호해에 이르는 시나리오에서는 그다지 거칠 것이 없다. 미군은 이 시점까지 훈련도 잘 되어 있지 않고 제로센 앞에 대항할 항공기도 없을 뿐만 아니라 해상전력도 진주만에서의 피해로 보잘 것 없다. 그러나 미드웨이부터는 사정이 좀 달라지게 된다. 물론 여기서 잘 싸워왔다면 미드웨이가 아닌 세이론으로 향하게 될 것이다.

이후부터는 미군의 전력도 상당히 보강 되어 있다. 공군 전투기도 P-40에서 무스탕이나 기타 뛰어난 성능의 전투기로 교체되고 공중전에서도 더이상 제로센으로 우위를 점하는 것은 무리다. 이 시점부터는 항공결전이 승패를 좌우한다고 해도 과언이 아니다. 과연 플레이어는 동등한 항공전력을 어떻게 운영해서 적 함대를 격멸할 것인가를 생각하지 않으면 안된다. 오히려 미드웨이 이후부터는 미군의 물량 공세가 시작되므로 전작에서의 노르망디의 악몽이 되살아나는 사람도 있을 것이다. 심지어 마리아나 근방에서는 4척의 공모부대로 10척의 공모에 대항해야 하는 상황이 생길지도 모른다. 가장 먼저 적을 발견하고 신속하게 뇌격기를 파견, 우리측 공모를 효율적으로 방위하는 것이 대일본제국의 승리 비결이다.

아카기에 적 급강하 폭격기 내습!

독일 제 3제국

독일 하면 역시 전격전이다. 전반에 걸쳐 플레이어는 우선 빠른 진격으로 상대방을 제압하라. 그러면서 충분히 속공의 즐거움을 만끽하도록. 프랑스전에서 초보자는 조금 고전할지도 모른다.

수투카가 T-34를 공격하고 있다

그러나 여기서의 고생은 아무것도 아니다. 영국본토 항공결전과, 바다사자 작전에서는 영국의 스피드 화이어에 맞서 힘겨운 전투를 펼쳐야 한다. 메사슈미트가 항속거리가 짧으므로 역사에서 있었던 것처럼 하지 말고 우선 해상전력으로 영국 본토를 공격하는 것도 생각해 볼 수 있다. 그전에 우선 막강 영국해군을 괴멸시켜야 하겠지만…

여러분은 과연 불침함으로 이름을 날리는 프린스 오브 웨일즈를 격침시킬 수 있을까? 영국을 제압하고 나면 힘겨운 대소련전이 기다리고 있다. 소련의 600만 군대에 맞서 어떠한 전략을 펴나갈 것인지 문제이지만 대소전에서는 공군의 전력 활용이 승리에의 열쇠가 된다. 육상전력만으로는 소련에 미치지 못한다는 이야기이다.

아메리카 합중국

미군을 선택한 여러분은 우선 일본군과 치열한 접전을 벌이게 된다. 가장 중요한 시나리오는 미드웨이이다. 여기서 반드시 일본의 주력공모 4척을 격침시키기 바란다. 다음으로는 가달카날에서의 전투결과에 의해 북아프리카로 갈 수도 있고 그대로 뉴기니아 일대로 진격해서 일본과 싸울 수도 있다. 어느쪽도 쉬운 시나리오는 아니다. 그러나 시간이 지나면서 여러분은 대책없이 증가하는 물량에 즐거운 비명을 지르게 될 것이다. B-29의 대규모 부대로 도쿄를 쑥대밭으로 만드는 것도 해볼 수 있다.

이제부터 제군들에게 초보자가 유용히 사용할 수 있는 작전을 3가지 지시하기로 한다

1.독일 제 3제국 대원수부 지령-공정부대를 활용하라

색적개념이 있을 때만의 이야기이다. 공정부대를 4부대정도 준비해서 적과의 대치지역을 피해 멀리 돌아서 적진 뒷부분에 낙하시켜 도시를 점령한다. 이 경우 재수가 좋으면 20일정도 적진을 교란시키는 것이 가능하다. 이 부대를 상대하기 위해 적의 후방이 시끄러워 진틈을 타 대공세를 취하라. 특히 날씨가 안좋을 때를 이용해 후방에 침투한 후 천기가 좋아지면 낙하시키는 방법도 적극 검토하라. 프랑스전에서 이 방법을 적극 검토하기 바란다.

또한 바다가 밀접해 있는 지역에서 바다위를 활용해 작전을 실행하라.

2.대일본제국 해군본부-항공결전의 핵심이 공모임을 잊지마라

태평양에서 싸울 때의 이야기이다. 태평양에서의 전투의 주체는 물론 항공모함이다. 공모를 보호하기 위해 항상 직접 엄호기를 5 헥사 거리로 띄워놓으라. 이렇게 해두면 적기가 다가오다가 색적으로 걸려 우선 우리측 전투기의 제물로 된다. 방어를 우선하고 다음으로 정찰기를 여기저기 보내 적을 찾은 다음 뇌격 편대를 보내는 것이다. 적함정 공격시의 우선 순위는 1.공모 2.전함 3.순양함 및 기타 함선이다.

3.아메리카 합중국 국방성-잠수함은 전함과 공모를 노려라!

잠수함은 무적이 아니다. 가끔 나디아를 생각하고 구축함에 잠수함으로 도전하는 지휘관이 있어 수뇌부에서는 골머리를 앓고 있다. 이후 그런 무능한 지휘관이 발견되는 즉시 상부에 보고하라.

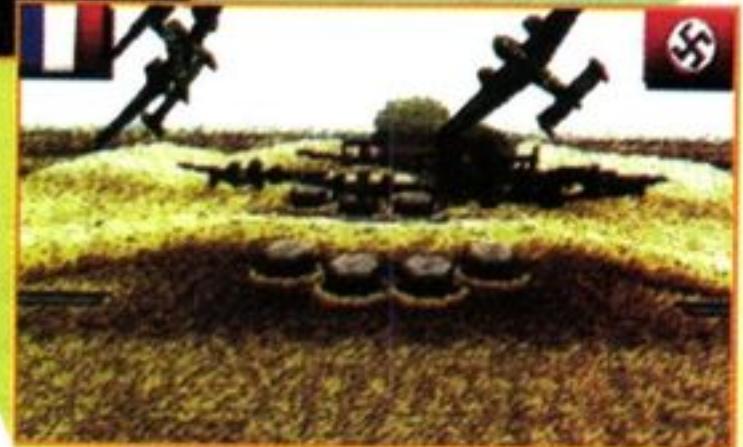
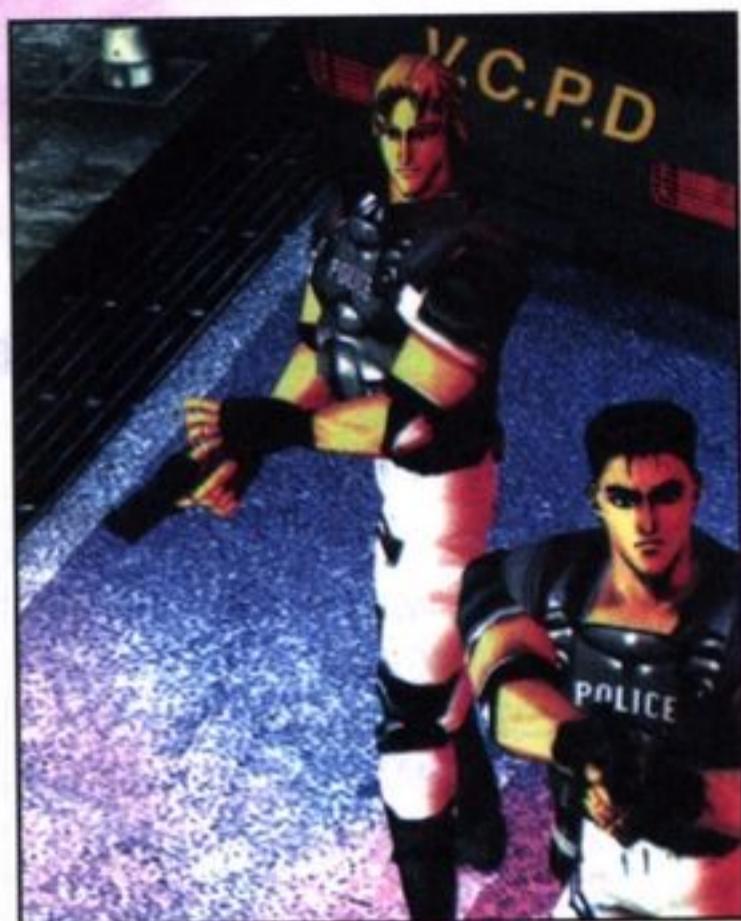
잠수함은 구축함의 밥이 될 뿐이다. 구축함과의 접전은 최대한 회피하라. 태평양에 걸친 우리 아메리카 해군 잠수함 부대의 기본 전략은 일본 해군의 수송선을 격파, 일본의 경제상황을 악화시키는 것임을 잊지마라.

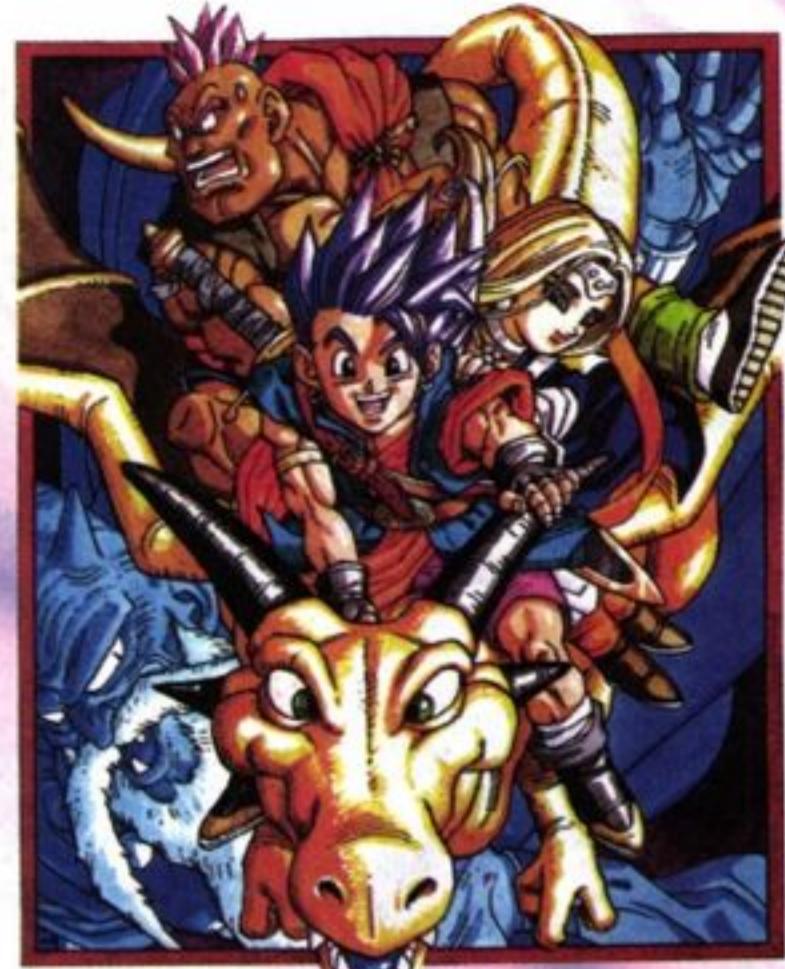
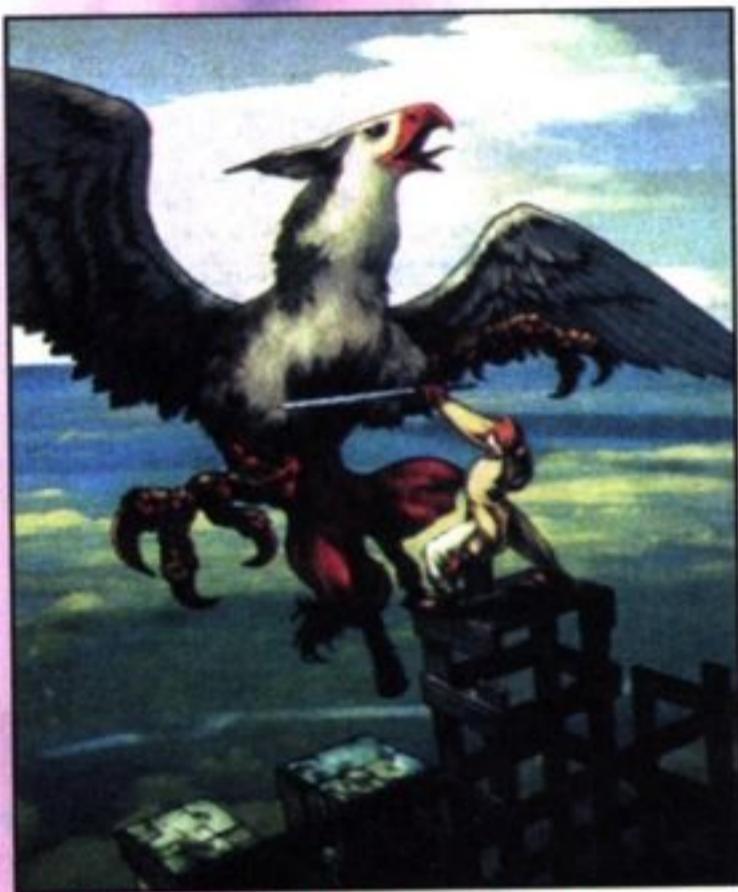
3D 폴리곤으로 된 작전 신

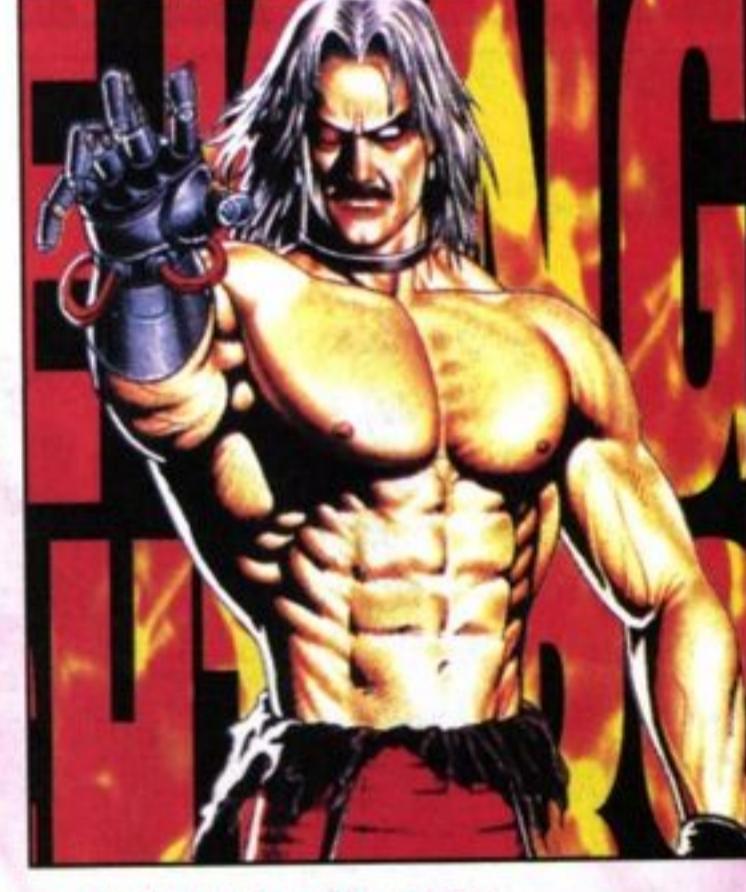
적의 유니트와 접촉하면 전투가 시작되지만 지금까지는 평면으로 표시된 전투도면이 새턴 판에서는 텍스쳐 매핑된 3D 폴리곤으로 구성된 육해공 합해 약 500 이상의 유니트가 전투를 펼친다. 폴리곤의 전투나 전투기, 보병 등이 전투하는 화면은 박력 만점이다. 예를들면 전투기의 지상공격 등은 포메이션을 편성한 전투기가 급강하하면서 공격을 가해오는 화면이 여러 카메라 앵글로 전개된다.

지상의 건물을 폭격한다

독일의 전차가 일제히 불을 품는다

공대공의 전투. 카메라 앵글이 훌륭하다

프랑스의 토치카를 겨냥하는 공격기

아케이드용으로 제작 발표된 「버철 캅 2」

플스용으로 등장 예정인 「프린세스 메이커3」

「드래곤 퀘스트6」 발매일(12월 9일) 정보도 가장 빠르게 전달했다!!

심도 깊은 시뮬레이션 롤플레잉 게임 「택틱스 오거」

내년 3월 발매 예정인 플스용 「철권 2」

그 외 인기 게임 소개도 가득!!

단 돈 몇 백 원으로 여러분은 가장 빠른 게임 정보를 듣는다!!

결코!! 후회 없는 선택!!

700-9661

★ 챔프 독자만이 누릴 수 있는 특권을 누리십시오!! ★

차세대 게임기 타기 사은 잔치!!

안녕하세요... 700 - 9661안에 살아 숨쉬고 있는 여러분의 귀염둥이 최마빡입니다. 저희 챔프에서는 700 - 9661안에 더욱 재미있는 게임 음성정보가 되고자 새로운 스타일의 게임을 만들었습니다. 여러분 "월리를 찾아라!!" 잘 아시지요!! 이 게임은 "월리를 찾아라"와 마찬가지로 700 - 9661 안에서 최마빡을 찾는 것입니다.
당첨되신 분들에게는 푸짐한 상품을 드리겠습니다.

★상 품★

1등: 최마빡이 있는 곳을 다 찾으신 분... 1명!!
◆ 새턴, 플스,3DO 등 차세대 게임기 중 하나 선택!!
2등: 최마빡이 있는 곳 5군데를 찾으신 분...2명
◆ 신세대의 필수품 삐삐 한 대
3등: 최마빡이 있는 곳 3군데를 찾으신 분...3명
◆ 가을에 가장 적합한 선물! 도서 상품권 한 장

◆마감: 1995년 10월 20일까지
◆발표: 게임챔프 12월호
◆보낼 곳: 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 202호 최마빡을 찾아라 담당자 앞

★ 불건전 정보 신고: 080- 023 - 0113 ★ 50원 / 30초 ★ 부산, 대구 지역도 시내요금 통화로 가능 ★

집 중 공 략

명작공략

3×3 EYES 흡정공주(吸精公主)

흡정공주는 타카다 유우조 씨의 원작인 3X3 EYES의 제 3부 성마세기(聖魔世紀) 후반부에 해당하는 내용으로 귀안왕 시바가 봉인되어 있던 성마석이 깨어지고 그로 인하여 귀안왕의 우인 베나레스도 함께 소멸되었다고 야크모 일행이 믿고 있을 때의 이야기이다. 말하자면 원작의 외전이라고나 할까… 어쨌든 PS 소프트 중에 처음으로 CD 2장으로 발매가 된 이 게임은 그 용량에서도 알 수 있듯이 심도있는 스토리를 자랑한다.

■장 르 : OVA 어드벤처
■발매일 : 1995년 8월 11일
■제작사 : 엑싱엔터테인먼트
■가 격 : 7,300엔

프롤로그 -삼지안 파이와 우, 야크모의 전투기록-

현재… 세상에는 파이라는 이름의 삼지안이 존재하고 있었다. 그녀는 예전 일어난 삼지안 일족의 대전란 속에서 가까스로 살아남은 유일한 생존자였다. 그리고 파이는 거대한 삼지안의 힘을 버리고 평범한 인간으로 살아가기를 희망하고 있었다. 그러나 인간이 되기 위해 행해야 하는 "인화(人化)의 술법"에는 3명의 삼지안과 인간의 상이 필요하다. 숙적을 물리친 야크모 일행은 인간이 되기 위한 방법을 찾기 위해 고군분투 중이었다. 그러나

흡정공주의 실질적인 보스 캐릭터 란페이

야크모와 파이는 귀안왕이 봉인되어 있던 성마석을 파괴함으로 완전히 사라진줄만 알았던 귀안왕과 베나레스가 건재하다는 사실을 아직 모르고 있었다. 베나레스가 꾸미고 있는 귀안왕 부활계획 역시…

한편 인간이 되기 위해 홍콩의 요격사에서 링링과 함께 요괴

만리장성에서 참극이…

퇴치업을 하고 있는 야크모는 중국의 만리장성에서 요마가 나타났다는 제보를 받고 파이와 함께 만리장성으로 향했다. 인면조 타크히를 타고 만리장성을 바라보던 야크모는 그곳에는 많은 사람들의 피바다 속에서 섬찟한 미소를 띄고 있는 한 여성 요마를 발견할 수 있었다.

"나와라! 코안야(光牙)!"

그러나 야크모가 발사한 수마(獸魔) 코안야는 요마가 쏘아올린 공격에 어이없이 깨어지고 만다. 덕분에 타크히에서 떨어져 지상에서 요마 란페이와 맞서게 된 야크모.

란페이의 촉수가 야크모를…

"나의 사명을 방해하는 자, 육체가 썩어들어가는 고통을 맛보며 죽어가게 해주지."

순간 란페이의 소매자락에서 무수히 많은 촉수가 뻗어나와 야크모를 조여왔다.

"큭…! 후지이 야크모의 이름으로 명령한다. 나와라! 토우차오(土爪)!"

야크모는 토우차오를 이용하여 촉수들을 끊고는 곧이어 코안야를 이용하여 란페이를 공격하였다. 하지만… 그녀는 야크모의 공격을 비웃듯이 회피하고 만리장성에서 사라졌다.

"제길… 놓쳐버렸군."

"야크모, 괜찮아?"

"응?! 아… 그래…"

그러나 야크모의 이마에 쓰여있던 붉은색 "无"가 검은색으로 변해 있었다는 사실을 알게된 것은 그로부터 얼마후였다.

홍콩에 위치한 삼류 심령잡지 출판사, "요격사". 어느 날, 요격사에 2가지 사건 의뢰가 날아들어왔다. 한가지는 중국 사천성

야크모의 이마에 无자가 검은 색으로 변하였다

의 어느 마을에서 사람들이 갑자기 젊어지기 시작하는 사건이 발생했다는 것이었고, 또 다른 하나는 태국에서 풍수지리설에 입각하여 최고의 번영을 누려야 할 빌딩이 최근 빌딩 안의 모든 것이 썩어들어가며 활기가 없어졌다는 것이었다. 이 사건들은 대체…?

란페이의 배후에는 베나레스가 있었다

분석에 들어가기 앞서…

이 게임은 멀티 시나리오와 멀티 엔딩 시스템으로 구성되어 있기 때문에 초창기 플레이어가 어떠한 루트로 게임을 진행하는 가에 따라서 내용과 등장인물들의 활약이 각각 달라진다. 첫번째 루트로는 사천성의 사건을 먼저 해결한 뒤, 다음에는 대만의 빌딩 사건을 해결하게 된다. 이 경우에는 나중에 들리게 될 대만의 상황이 상당히 악화되어 있을 것이다. 그와는 반대로 대만의 빌

딩 사건을 먼저 해결하였다면 그 다음에 들리게 되는 곳이 바로 사천성이다. 물론 이 경우에도 전자와 같이 처음에 사천성을 플레이할 때에 비해 여러가지 상황들이 달라져 있다. 따라서 분석은 사천성 이벤트와 대만 빌딩 이벤트를 각각 처음에 클리어했을 때를 기준으로 글을 써나가려 하니 이점 착오없길 바란다.

루트 1 : 서장 ➡ 첫번째 장 ➡ 네번째 장 ➡ 엔딩 1.
루트 2 : 서장 ➡ 두번째 장 ➡ 세번째 장 ➡ 엔딩 2.

서장 한통의 전화

"아아… 이번에도 적자야. 계속 이런 식으로 계속된다면 더이상 오너를 볼 낯이 없어지는데…"

링링의 한숨소리에 자극을 받았는지 파이가 열심히 긁고 있던 필름을 들어올리며 링링에게 다가왔다.

"다했어요. 여기 심령사진."

"음… 썩 잘된 것은 아니지만 오늘을 넘기면 또 적자가 되고 말아. OK! 수고했어. 파이."

이러니 언제나 3류 잡지의 오명을 벗어날 수가 없지… 야크모는 속으로는 한숨을 쉬면서도 몸은 어느새 그 "3류 잡지"의 기사를 채우기 위한 작업에 정열을 불태우고 있다는 사실을 발견하고 다시 한번 한숨을 내뱉었다. 마침 대만에 출장 가 있는 스티브 론에게 보충인원을 좀 보내달라는 연락이 왔던 터라 야크모는 작업을 끝내자 마자 대만으로 날아가야 할 처지였다. 그때 사무실에 전화벨이 울리고… 곧 링링이 수화기를 들었다. 전화를 건 것은 유이호와(月花)라는 어린 소녀로, 그녀는 티벳의 승려 나파르바의 편지를 지니고 왔다며 야크모와 만나기를 희망했다. 전화통화가 끝난 뒤, 링링은 야크모에게 유이호와를 데리고 와 달라고 부탁한다.

"그 아이, 지금 길을 잃어버렸나봐. 분수대 근처에 있다던데 데려와 줄래? 난 인쇄소에다가 원고를 맡겨야 하거든."

"그건 좋은데… 어떻게 생긴 아이지요?"

"응? 아차… 물어보는 것을 잊어버렸네. 그래도 어린아이라는 점과 나파르바가 쓴 편지를 지니고 사천성에서 왔다는 사실만 알면 되지 않을까?"

"그런 무책임한…"

"그렇게 불만이 많으면 내가 데려 오지. 그동안 원고를 입고시켜 놓도록 해."

여기에서 플레이어는 분기 선택을 하여야 한다. 첫번째는 "링링이 나가는 것을 기다린다". 이것을 선택하면 루트 2의 시나리오, 즉 대만을 먼저 클리어한 후, 사천성에 가게 되고, 두번째, "링링을 달랜다"를 선택하면 일행은 루트 1(사천성 -> 대만)을 플레이하게 된다. 자, 당신은 어느 쪽을 선택하겠는가?

1장 사천성의 비극, 젊어지는 사람들

(야크모가 사천성으로 먼저 갈 것이라고 선택했을 경우)

사천성에서 온 소녀, 유이호와

중국에서 야크모를 찾아 홍콩에 온 소녀 유이호와의 말에 따르면 중국 사천성에 위치한 조그만 마을에서 지금 무시무시한 일이 일어나고 있다고 한다. 갑자기 마을 사람들이 젊어지기 시작하더니 시간이 경과되면서 급기야는 갓난아이로까지 변해버려 사라지고 만다는 것이다. 유이호아가 건네준 나파르바의 편지에도 유이호와가 말한대로 상식으로는 설명할 수 없는 일들이 일어나고 있는 듯했다.

유이호와의 경우에는 나파르바와 여러 동료들이 갖가지 주술을 시험하여 가까스로 마을 밖으로 나갈 수 있게 된 것이었다. 그는 편지를 주며 홍콩의 요겨사라는 곳에 있는 야크모를 찾아 도움을 청하라고 하였다.

나파르바의 편지를 가지고 온 유이호와

이렇게 하여 야크모는 유이호와와 함께 중국의 사천성으로, 파이는 스티브 론을 돕기 위해 대만으로 향하였다.

잠들어버린 승려들

유이호와의 안내에 따라 사천성에서도 한참 떨어진 그녀의 마을에 온 야크모는 험한 산길을 몇군데나 거쳐 드디어 도착하게 되었다.

"저기 보이는 곳이 저희 마을이지만 이 이상 들어가면 다시 나올 수 없게 되버려요."

유이호와는 걱정스러운 듯이 야크모를 쳐다보았다. 무턱대고 들어갈 수도 없고, 그렇다고 계속 여기에서 마을을 쳐다볼 수도 없는 일이고… 이런 야크모의 고민은 엔이라는 할아버지의 출현으로 해결되게 되었다. 마을 사람인 엔과 이곳에서 만났다는 것은 이미 야크모 일행이 마을에 들어와 있다는 이야기가 되기 때문이다. 유이호와는 절망스러운 표정을 지었다. 결국 얼떨결에 결계 내부로 들어오게 된 이들은 일단 유이호와의 집에 기거하고 있는 나파르바를 만나러 갔다.

"야크모 씨, 와주셨군요. 폐를 끼쳐서 죄송합니다."

"그런 것보다 나파르바, 대체 어떻게 된거야?"

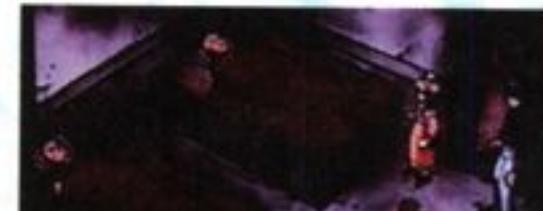
"예… 저희는 이곳 사람들이 젊음을 되찾고 있다는 소문을 듣고 그것이 성마전설과 무슨 연관이 있을까 하고 이곳에 들어왔습니다만 보시다시피 이렇게 마을 안에 갇히고 말았습니다. 그래서 여기 계시는 유이호와 씨를 야크모 씨에게 보내어 도움을 청하려고 여러 수단을 동원한 결과, 유이호와 씨를 마을 밖으로 보낼 수 있었습니다. 하지만…"

나파르바는 건너 편 방으로 야크모를 안내하였다. 그곳에는 두 명의 승려들이 죽은 듯이 누워 있었다. 유이호와를 억지로 결계 밖으로 내보낸 3명의 승려는 그

자신도 모르게 이미 결계에 들어와 버린 야크모

직후 결계에 의한 반동력에 육체와 혼이 분리되어 버리는 현상을 경험했다고 한다. 하지만 나파르바의 경우에는 강한 정신력으로 3일 만에 다시 정상적으로 돌아올 수 있었다. 그러나 나머지 2명은 어쩌면 평생 이대로 지내야 할지도 모른다고…

"흠. 나파르바. 결국 이 사람들을 정상으로 돌려 놓으려면 결계라는 것을 파괴해야 한다는 거지?"

"야크모 님. 마을 사람들이 젊어지는 사건이 일어난 것은 저희 언니인 메이호와가 죽고난 바로 뒤였어요. 이 마을에는 명정천(命晶泉)이라는 샘이 있는데 그곳 사당의 무녀로 저희 언니가 뽑혔지요. 그런데 이상하게도 무녀가 된 언니는 더욱 젊어졌습니다. 그런데, 어느 날 저희 언니가 누군가에게 살해당하는 사건이 발생했어요. 언니가 죽자 그 샘을 지키는 무녀는 없어지고 사람들은 너나없이 다투어 샘물을 마셨지요. 그리곤…"

나파르바의 동료들이 잠에 빠졌다

유이호와는 더이상 말을 잇지 못하였다. 잠시 후, 야크모는 유이호와와 함께 여러가지 정보를 얻기 위해서 마을 주위를 살펴보기 시작했다.

사건조사

이제부터는 플레이어가 마을 여러군데를 찾아 다니면서 쓸만한 단서를 찾아야 한다. 민가나 마을에 있는 사람들과 대화를 하여 정보를 얻고 그것을 이용하여 다음 행동을 결정하자. 지면관계상, 사건조사 과정에서 밝혀진 사항을 나열하여 보겠다.

1. 메이호와가 죽은 곳은 명정천의 근처였으며 그녀가 죽던 날, 동시에 그곳에 모셔놓았던 가마의 신상이 부서졌다.

2. 사당에는 이 마을에 대대로 내려오는 아이를 잡아먹는 괴물의 전설이 그림으로 그려져 있었다. 갓난아이를 먹는 괴물을 한 용사가 나타나 불을 이용하여 쓰러뜨리고 샘을 무병장수의 명약으로 만들어 주었다는 것이 대략적인 내용이다. 그 외에도 사당에서는 명정천에 얽힌 전설들을 모아놓은 문헌을 발견할 수 있다. 이 문헌은 나파르바에게 해석을 부탁하였다.

3. 메이호와가 죽던 날, 동시에 행방불명된 여성이 있었는데 그녀의 이름은 혼유이이다.

4. 마을 동쪽에 위치한 숲에는 황혼동(黃混洞)이라는 동굴이 있는데 지옥과 연결되었다는 소문이 나돌 정도로 사람들이 접근하기를 꺼린다.

갓난아기를 먹는 괴물에 관한 설화

5. 점차 젊어지다가 갓난아이가 된 사람들은 정체불명의 괴물에 의해 어디론가 납치되어 간다.

6. 동쪽 숲의 지리를 아는 사람은 삼나무 마을(一杉)의 변두리에 살고 있는 나뭇꾼 코우란이라는 사람이다.

위와 같은 정보들을 얻었다면 동쪽 숲을 안내해 줄 코우란을 찾아가자. 황혼동굴에 들어가겠다는 야크모를 의아한 표정으로 쳐다보는 코우란.

"걱정없어요. 난 평범한 인간이 아니니까. 만일 안내만 해준다면 자력으로 어떻해든 헤쳐나가겠어요."

"…그럼 좋아. 하지만 유이호와, 넌 안돼. 그런 위험한 곳에 널 보낼 순 없어!"

행방불명된 혼유이의 아버지와 동생

야크모 역시 그 의견에는 동의하였고, 결국 유이호와를 제외하고 야크모는 내일 길을 떠나기로 하고 다시 유이호와의 집으로 돌아왔다.

유이호와의 언니인 메이호와는 무녀로 선택되었다

밝혀진 진실

언니를 생각하며 눈물을 흘리는 유이호와

황혼동굴로 갈 준비를 끝내고 일찍 잠자리에 들었던 야크모는 어디선가 들려오는 갸날픈 멜로디에 의해 잠에서 깨어났다. 멜로디의 근원을 따라 밖으로 나온 야크모는 마을 근처에 있는 조그마한 냇가에서 비파를 켜고 있는 유이호와를 발견하였다. 유이호와가 연주하고 있는 곡은 예전부터 내려온 자장가로 죽은 그녀의 언니가 자주 연주하던 곡이라고 한다.

"언니는 저와는 비교도 안될만큼 비파를 잘 켰어요. 아름답고 상냥한 성격으로 모두에게 사랑받고… 그런 언니가 죽다니… 무녀 따위가 되지 않았다면 결혼도 하고 행복하게 살았을텐데…"

유이호와는 끝내 받쳐오르는 슬픔을 참지 못하고 흐느끼기 시작하였다.

"유이호와…"

그때! 갑자기 어디에선가 심한 비린내가 주위를 덮더니 곧 유이호와가 정신을 잃고 쓰러진다. 그리고… 야크모는 갓난아이 한 명을 입에 물고 급히 물가를 헤엄쳐가는 괴어인의 모습을 발견하였다.

"저것은! 저녀석이 아이들을 납치해 간다는 괴물인가!?"

야크모가 괴어인에게 달려가려는 순간 그의 앞에 두마리의 요마가 나타났다. 마음이 급해진 야크모가 전력으로 두 요마를 해치우고는 괴어인을 바라보는 순간이었다.

"크윽… 모… 몸이… 뭐야…? 이 두통은?"

희미해지는 의식 속에서 야크모는 동쪽으로 헤엄쳐 가는 괴어인의 모습을 그저 바라볼 수 밖에 없었다.

다음 날 아침, 정신을 차려보니 이미 마을은 밤중에 없어진

갓난아이의 어머니가 일으킨 소동으로 시끄러워져 있었다. 괴어인이 동쪽 숲으로 향하는 것을 확인한 야크모는 당장 코우란의 집으로 찾아가 그와 함께 황혼동굴로 향했다. 황혼동굴은 역시 소문대로 음침한 곳이었다. 특히 주위에서 풍겨오는 막대한 요기는 야크모의 발걸음을 순간적으로 멈추게 할 정도로 강력한 것이었다. 그러나… 동굴 안에 들어서자 갑자기 코우란이 야크모를 밀어넣고 부적으로 봉인되어 있던 문을 밖에서 닫아 버린다. 영문도 모른채 동굴 안에 갇혀버린 야크모. 이제는 정말 자신이 장담했던대로 자력으로 탈출하는 수 밖에 방법이 없다.

동굴 안에서는 플레이어가 동굴 맵 화면에서 자신이 가고 싶은 곳으로 커서를 움직이기만 하면 자동으로 이동된다. 중간중간 요마를 만나 전투를 벌이게 되지만 이 게임에서 전투란 그다지 큰 의미를 지니지 않기 때문에 부담느낄 필요는 없다.

코우란이 야크모를 동굴로 밀어 넣는다

동굴의 가장 안쪽 공간에 도착한 야크모는 그곳에서 만리장성에서 싸웠던 요마 란페이와 만나게 된다. 야크모를 보고도 그다지 동요하지 않는 란페이. 아니 동요하기 보다는 오히려 즐거운 눈으로 야크로를 쳐다보고 있었다.

"호오… 그몸으로 잘도 움직이는구나. 팔바티의 우."

"당연하지. 마치 내몸이 어떻게라도 된 것같이 이야기하는데!"

"후후후. 아직 깨닫지 못하다니 생각보다는 둔하군. 넌 지금 자신의 몸이 정상이라고 생각하나?"

분명히 만리장성의 전투 이래, 야크모의 상태는 자신이 생각해도 이상할만큼 변해 있었다. 평상시라면 아무리 심한 상처를 입어도 금새 회복되었는데 요즘들어 회복 상태가 상당히 저하되어 있었다. 뿐만 아니라 자주 머리를 찡는 듯한 두통이 찾아오기도 하였다.

"만리장성의 전투에서 난 너에게 병마를 심어 두었지."

"헛수작 부리지 마!"

야크모는 란페이에게 공격을 시작하였다. 어느 정도 야크모와 공방을 주고받던 란페이는 기분나쁜 미소를 띄우며 야크모 앞에서 모습을 감추었다. 결국 동굴에서는 아무런 소득을 얻을 수 없었던 것이다. 동굴 안을 뒤지다 보면 밖으로 나갈 수 있는 통로를 발견할 수 있는데 그곳으로 밖으로 나온 야크모는 새로운 사실을 발견한다. 황혼동굴은 마을의 폭포와 연결되어 있었던 것이다.

란페이와 간단한 대결을…

밖으로 나온 야크모는 나파르바에게 코우란이 유이호와를 동굴로 데려갔다는 말을 전해듣고는 급히 황혼동굴로 향했다. 그곳에서 막 입구로 유이호와를 데리고 들어가려던 코우란을 쓰러뜨리고 사실을 추궁하는 야크모. 그때 동굴에서 한 아름다운 여성이 나와 야크모를 말렸다. 그녀를 보자 유이호와는 소스라치듯 놀라는데.

"혼유이…!? 어째서 이런 곳에?"

그녀는 메이호와가 살해되던 때부터 행방불명 되었었던 여성 혼유이였다.

"… 코우란. 이제 날 위해서 이런 짓은 하지 말아줘요. 제발…"

혼유이는 그만 메이호와를 죽이고 만다

행방불명 되었던 혼유이가 어째서 이 곳에?!

혼유이. 그녀는 메이호와와 같이 마을에서 서로 미모를 다투는 사이였다. 평소부터 메이호와에게 열등감을 지니고 있었던 혼유이는 무녀를 뽑는 과정에서 모든 사람들이 그녀를 추천한데다가 약혼자인 코우란마저도 메이호와를 추천하는 바람에 더욱 메이호와를 증오하게 되었다. 그러던 도중, 그녀가 무녀가 된 후, 젊음을 되찾았다는 소식을 전해듣고 자신도 샘물을 마시기 위해 명정천에서 메이호와를 만나게 되었다. 그러나 메이호와가 의식이 시작될 때외에는 샘물에 손을 댈 수 없다고 하자, 분노와 질투로 자아를 상실하고 옆에 있던 가마의 신상으로 그녀를 처죽이고 말았다. 그리고는… 마치 무엇인가에 홀린듯이 샘물을 마신 혼유이는 어느 새인가 추악한 괴어인의 모습으로 변해있는 자신을 발견하게 된다.

"끼아아아악!!" 괴어인으로 변한 자신의 모습을 보고 놀라는 혼유이

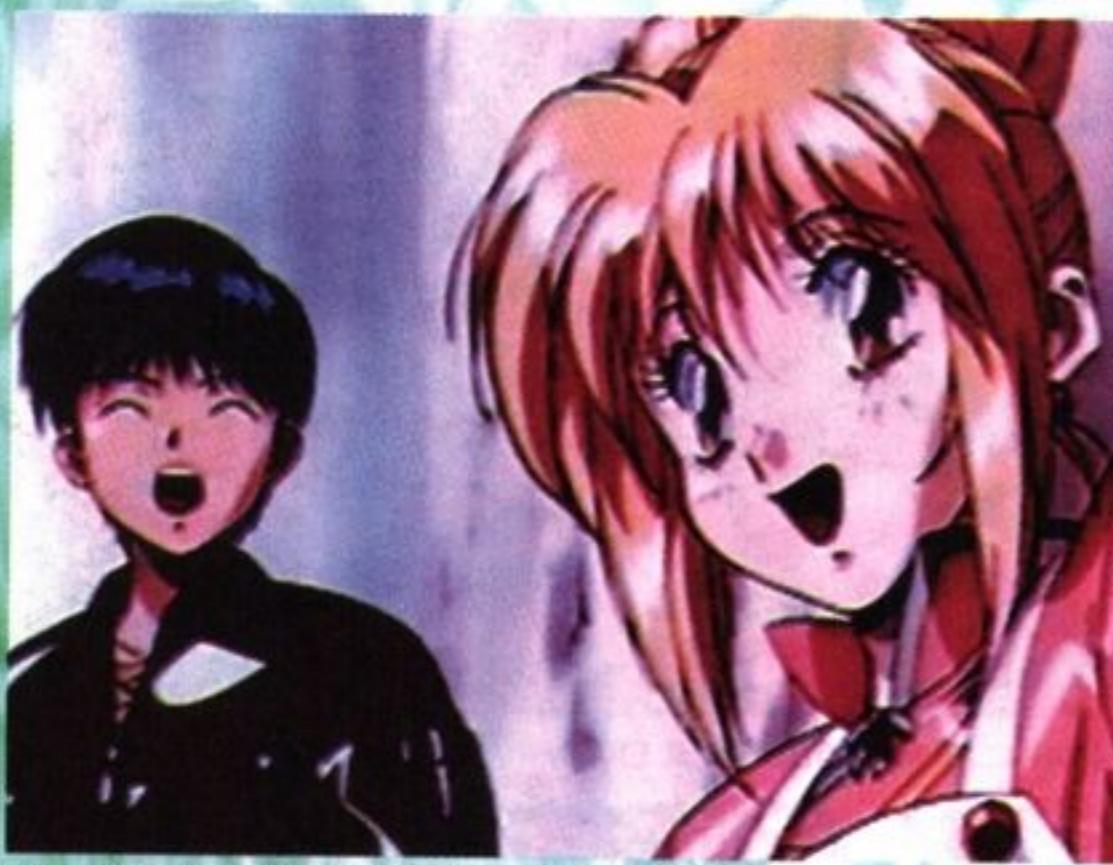
"그때 어디에선가 어떤 여자의 목소리가 들려와서는 마을의 갓난아이를 데려오면 원래대로 모습을 돌려준다고 해서… 이 동굴에서만은 전 원래의 제 모습을 찾을 수 있었어요. 코우란은 절 위해서 이런 짓을…"

"…모두 내가 잘못한거야. 난 단지 혼유이가 무녀따위가 되지 않고 언제까지나 내 곁에 있어 주길 바래서 메이호와를 추천한 것인데… 혼유이의 마음은 조금도 생각하질 못했어…"

모든 사실을 알게된 유이호와는 이성을 잃고 혼유이에게 달려들었다.

"뭐야! 자신들 생각만으로 다른 사람들까지!! 모두… 모두 당신 탓이야! 당신들 따윈 모두 죽어버려야 해!!"

야크모는 유이호와를 혼유이에게서 떼어 놓으며 뒤늦게 달려온 나파르바에게 그녀를 맡기고는 두사람과 함께 아이들을 찾기 위해 다시 한번 황혼동굴에 들어가게 된다.

하나의 작은 결말

햇빛을 이용하여 실마리를 잡아보는 일행

"분명히 여기 물에다 아이들을 던지면 마치 살아있는 듯이 물이 그 아이들을 빨아들였어요."

혼유이의 말에 따라 다시 동굴을 조사하는 야크모. 하지만 별 다른 이상은 발견할 수 없었다. 그때…

"야크모 님!"

동굴과 폭포를 이어주는 통로에서 유이호와가 얼굴을 들이밀었다. 그녀는 사건을 풀 중요한 단서를 나파르바가 발견했다고 했다. 두사람에게 동굴 안에 있어줄 것을 당부한 야크모는 일단 다시 폭포로 발을 옮긴다. 그곳에는 나파르바가 사당을 향해 거울로 빛을 비추고 있었고 그 빛은 사당 지붕에 설치된 거울 같은 것에 의해 반사되어 폭포를 향해 쏟아지고 있었다. 나파르바가 해석한 문헌에는 아침에 떠오르는 태양 빛이 사당을 비추면 사건의 중요한 열쇠가 되는 석문이 있는 곳에 위치를 표시하여 준다고 기록되어 있었다. 그래서 나파르바가 거울을 이용, 인공적으로 아침에 떠오르는 빛을 만들어 내고 있었던 것이다. 그러나 정작 동굴 안에는 문헌에 등장하는 석문은 어디에서도 발견할 수 없었다. 순간 동굴 안에서 비명소리가…

폭포 아래 쪽을 조사하여 보자

야크모가 서둘러 들어갔을 때는 이미 두사람의 모습은 온데간데 없었다. 졸지에 마지막 해결의 실마리마저 잃어버린 일행은 힘없이 유이호와의 집으로 돌아온다. 그러나 그곳에서 유이호와가 부르던 구전 자장가의 가사를 생각해낸 야크모가 다시 사건의 실마리를 풀었다.

"원래대로라면 빛은 나파르바가 비추던 곳보다 더욱 위쪽에서 비춰 오잖아. 그럼 그 빛이 반사되어 비추는 곳은 폭포가 아닌 폭포 밑바다이 돼. 그리고 아이가 울면 신이 숨을 깨기 위해 폭포에 들어간다는 구절… 즉 가마의 석상을 폭포 밑바닥 어딘가에 있을 석문에 가져다 놓으면 모든 것이 해결될 것같아. 그럼 자장가 가사대로 아이를 먹는 괴물이 나타나 아이들을 잡아가… 즉 여기에 봉인되어 있는 괴물이 풀려나게 되겠지."

"하지만 괴물을 풀어주면…"

"후이호와. 어차피 그녀석을 해치우지 않으면 이 사건은 끝나지 않아. 일단 한번 풀어주고 반드시 내가 쓰러뜨려 보이겠어."

야크모의 추리는 들어맞았다. 폭포 밑 석문에 가마의 석상을 놓자 폭포의 물이 빠지며 지하로 통하는 동굴이 들어났다. 그곳에서 야크모는 코우란을 인질로 잡힌 채 어쩔 수 없이 야크모에게 검을 들이대는 혼유이와 싸워야 한다. 이 전투에서 혼유이를 말리던 유이호와는 팔에 상처를 입게 되고… 아무리 사건의 원흉이라고는 하지만 여성을 공격할 수 없는 야크모. 그러나 혼유이는 양심의 가책을 받았는지 일행에게 퍼붓던 공격을 멈추고 자신이 자결을 하고 만다.

혼유이가 란페이의 협박으로 야크모 일행을 공격한다

"코우란… 코우란은 무사한가요?"

그러나 야크모가 구해낸 코우란은 이미 숨이 끊어진 상태… 결국 란페이는 끝까지 그녀를 이용한 것이었다.

"… 그래요. 지금은 단지 정신을 잃고 있는 것 뿐입니다."

진실을 이야기해 줄 수 없었기에 야크모는 그만 거짓으로 혼유이를 안심시킨다. 결국 혼유이는 숨을 거두고 그렇게 죽어간 두사람을 지켜보는 유이호와의 마음도 참담할 따름이었다.

스스로 목숨을 끊는 혼유이

상처입은 유이호와를 밖으로 돌려보낸 야크모는 다시 동굴 안쪽으로 발을 옮겼다. 그곳에는 아기들로부터 정기를 흡수해 결정으로 만들고 있는 뇌수어(雷獸魚)와 란페이가 야크모를 기다리고 있었다.

"우여. 너의 몸에는 지금 내가

야크모는 유이호와를 마을로 돌려보낸다

심어놓은 병마 덕분에 재생세포가 암세포로 변해가고 있다. 넌 훌륭한 실험재료였다. 나의 복수를 위한… 내 손으로 너의 숨통을 끊어주고 싶긴 하지만 마침 주인이 나를 부르고 있어서 너를 상대해줄 시간은 없어. 하긴 지금의 네녀석은 거기 있는 뇌수어를 상대하기도 벅찰테지만…"

뇌수어와 함께 나타난 란페이

란페이는 곧 모습을 감추었고 야크모는 뇌수어와 싸우게 된다. 뇌수어에게는 코안야가 전혀 통하지 않으니 주의하도록. 오직 토우차오 만으로 상대하여야 한다. 그러나 같은 자리에서 계속 싸우면 갓난아이들의 피해가 커지니 일단은 도망쳐서 뇌수어를 유인하도록 하자.

갓난아이들이!?

병마의 탓인가… 야크모의 몸은 점점 쇠퇴해져 가기 시작했다. 그때… 란페이가 한 말이 야크모의 뇌리를 스치고 지나간다.

'네놈이 자랑하는 수마술도 이곳에서 남발하면 오히려 네 목숨을 뺏을 것이다…'

야크모는 천장을 향해 코안야

뇌수어를 유인해 내자

를 쏘았고 그 여파로 인해 무너진 낙석들이 매섭게 뇌수어를 공격했다. 결국 뇌수어는 예전 전설처럼 다시 돌에 깔려 죽어갔다.

낙석에 의해 최후를 맞이하는 뇌수어

뇌수어의 죽음으로 마을은 다시 정상으로 돌아갔고 마을을 둘러싸고 있던 결계도 사라졌다. 20세의 본래모습으로 돌아간 유이호와의 얼굴에도 약간이나마 웃음이 돌아오게 되고… 나파르바의 동료들도 전부 정신을 차리고 본래의 모습으로 돌아왔다. 유이호와는 아직 혼유이가 저지른 일들을 마을 사람들에게는 비밀로 하고 있다. 그녀가 이번 사건을 통해 가장 많은 것을 느꼈기 때문일 것이다.

아무렇지도 않게 사람을 죽일 수 있는 것이 사람이지만, 사랑하는 사람을 위해 목숨도 바칠 수 있는 유일한 존재 역시 사람이라는 것을 보았기 때문에… 야크모는 마을 사람들의 배웅을 받으며 사천성을 떠났다. 다음에 만일 이곳에 다시 올 일이 있다면 그때야 말로 유이호와의 진정한 웃음을 볼 수 있을 것이라 기대하면서…

유이호와는 물론, 나파르바 일행도 정상으로 돌아왔다

모두에게 전송받으며 길을 떠나는 야크모. 그러나 아직 모험은 끝나지 않았다

병마의 관한 것을 추궁당하나 시치미를 떼는 란페이. 그녀의 목적은 과연…?

사건의 경위를 듣는 두사람. 그러나 파이는 사건보다는 먹는 것에 더욱 관심이 있다

이 소년은 대체…?

2장 대만 빌딩의 비극, 용맥(龍脈)의 이변

(야크모가 대만으로 먼저 갈 것이라고 선택했을 경우)

풍수사 민

링링이 유이호와라는 소녀를 찾아 요격사를 떠나고 나면 야크모 일행은 탈고를 마치고 바로 대만으로 가게 된다. 그곳에서 기다리고 있던 스티브 론과 풍수사 민을 만나 사건의 경위를 듣는 야크모. 본래 풍수라는 것은 땅의 지맥을 파악하여 기의 흐름이 가장 원활한 곳에 건물이나 묘지를 세워 가장 영양가(?) 있는 효과를 누리게 해주는 일이다.

대만에서는 이미 풍속사라는 직업이 각광받고 있는 터라 라이벌도 생기기 마련. 어쨌든 여러 풍수사 중에서도 독보적인 존재라고 불리우며 여러번 계약주를 만족시켜 준 것이 바로 미인 풍수사 민이다. 그러나 최근 그녀가 성사시킨 풍수가 이번을 일으키면서 곤란한 상황이 발생했다. 민이 가장 좋은 자리, 즉 기의 뭉치점인 용맥(龍脈)이 있는 자리에 빌딩을 세우도록 조언하여 주었는데, 그 빌딩이 번창은 커녕 요즈음 들어 빌딩 내의 모든 것이 부패되어가기 시작했다는 것이다. 몇번이나 다시 조사를 해보았지만 최대의 용맥인 그 자리에서 그와 같은 사건이 일어난다는 것은 있을 수 없는 일이었기에 스티브 론을 고용하여 사건의 진위를 밝히고 있었던 것이었다.

현장에 도착한 야크모는 풍수에 대해선 전혀 문외한 자신이 보기에도 활기가 없어진 빌딩 내부를 보고 놀란다. 그곳은 생기는 커녕 요기도 제대로 감지할 수 없었기 때문이다. 일단 빌딩 내부를 중점적으로 조사하는 야크모 일행. 그러나 빌딩 내에서 발견한 것은 단서가 아닌 빌딩 내에 불법으로 침입한 꼬마 뿐이었다. 그 아이는 이전에도 몇번이나 빌딩 내에 들어왔다가 조사 중이던 민과 론에게 잡혀 경찰서로 보내진 전과가 있었다. 파이는 그 아이가 외로움을 타고 있다고 생각하고는 자신이 함께 지내게 해달라고 야크모에게 부탁한다. 결국 일행은 아이를 파이에게 맡기고 다시 조사를 시작하는데…

알 수 없는 원인

"이상해. 햇빛도 잘 들어오고 입지조건도 좋은데 왜 이런 일이 일어난 거지?"

야크모는 조사를 계속하면서 알 수 없는 의문에 봉착했다. 민의 말대로라면 이곳은 최고의 행운을 누려야할 용맥 위에 지어진 건물일텐데… 과연 라이벌

들의 말대로 민의 풍수에 착오가 있었던 것은 아닐까라는 생각마저 들었다. 이 건물에는 현재 입주하였던 모든 사무실이 나가고 오직 4층의 탐정 사무소와, 6층의 인력파견 센터 만이 굳건히 그 자리를 지키고 있었다.

민을 존경하며 이 건물에 입주한 란 사장

이들과 이야기를 해보아도 별다른 소득을 얻지 못한 채 다시 1층으로 내려오는 야크모. 그때 이 건물 주인인 왕과 그가 고용한 새로운 풍수사 얀이 그 모습을 드러내었다. 왕은 건물이 이렇게 된 것은 전부 민이 풍수를 잘못한 탓이라며 얀에게 민이 범한 결점을 전부 찾아달라고 부탁하였다. 얀이라는 사나이는 풍수에 관한 지식은 해박하나 목적을 위해서라면 수단을 가리지 않는 자로 업계에서도 좋은 이야기는 들려오지 않고 있었다.

왕은 이제 모든 작업을 얀에게 양도할테니 더이상 빌딩에 출입하지 말아달라며 일행을 제치고 위층으로 올라갔다. 그때, 갑자기 파이가 같이 있던 꼬마가 사라졌다고 안절부절하기 시작했다. "분명히 밖으로 나가진 않았을테고 갔다면 계단을 통해 위층으로 올라갔을 터이니… 야크모는 파이의 요청에 못이겨 다시 아이를 찾기 위해 민과 함께 위층으로 올라갔다.

왕과 풍수사 얀이 도전적인 모습으로 나타났다

야크모와 민이 층계를 올라가기 시작했을 때, 갑자기 건물주의 비명이 들려왔다. 건물주의 비명이 들린 7층으로 가보니… 그곳에는 먼지로 구성된 괴물들이 건물주와 얀을 공격하고 있었다. 얀은 주술에 필요한 도구들을 전부 밑에 두고와 힘을 쓸 수 없었고, 야크모의 수마술들도 요마들을 통과해 버릴 뿐 아무런 타격을 주지 못했다. 그러나 민의 화염주술 덕분에 위기를 모면하게 되었고 건물주와 얀은 서둘러 아래층으로 도망가기 시작하였다.

"민 씨! 어서 오세요."

"야크모 군. 난 여기에서 이 녀석들을 처치하고 갈께요. 먼지가 많으면 많을수록 불은 잘붙는 법이니까…"

그러나… 민이 화염주술을 사용함과 동시에 7층 전체가 대폭

얀을 구해주는 민

"꺄아아악!" 그녀는 7층에서 떨어지고 말았다

발을 일으키면서 그녀를 7층 밖으로 밀어내고 말았다. 너무나 뜻밖의 일이었기에 멍하니 그 장면을 지켜볼 수 밖에 없는 야크모. 게다가 엎친데 덮친 격으로 건물은 거대한 결계에 둘러쌓인 듯 출입을 할 수 없는 상태로 변화되어 있었다.

소년을 찾기는 찾았으나…

야크모의 몸이 점차 쇠약해진다

일층에는 건물 안에 남아있던 사람들이 갑자기 일어난 해괴한 사건에 당황하여 웅성대고 있었다. 그들을 일단 론에게 맡긴 야크모는 파이와 함께 꼬마를 찾아 다시 건물을 헤매다니게 된다. 그곳에서 일전 만리장성에서 싸웠던 요마 란페이와 만나게 되고…. 그녀는 야크모와는 싸울 생각이 없는 듯하였다.

"이건 전부 너의 소행인가?"

"후후후… 글쎄. 내가 하려는 것은 단순히 용맥에서 정기를 흡수하려는 것 뿐이야. 이번 일들은 전부 너희 인간이 저지른 일이지. 꼭 알고 싶다면 이 건물 주인에게 물어보지 그래. 하하하…"

야크모가 손을 쓸 겨를도 없이 란페이는 사라져 버렸다.

영문 모를 말을 하고 사라지는 란페이

이윽고 그 소년을 발견한 야크모는 그를 데리고 다시 아래층으로 내려가려 하였으나 소년은 파이 이외에는 격렬한 거부반응을 보이며 마음을 허락하려하지 않았다. 할 수 없이 파이에게 소년의 모든 것을 위임한 채 조심스레 행동을 개시하는 야크모. 그러나 이미 건물은 요마들의 소굴이 된 후였다. 요마와 격렬한 전투를 벌이며 파이와 소년을 지키는 야크모였으나 웬지 몸이 제대로 말을 듣지 않았다. 결국 적에게 쫓기다가 엘리베이터를 발견하고 타려던 파이가 멋대로 움직여버리는 엘리베이터 안에 갇혀 어디론가 사라지고 야크모는 큰 부상을 입고 엘리베이터 홀에 곤부박질 당하고 말았다.

"크윽… 재생 속도가 늦어…"

파이를 찾아서…

파이와 헤어져 어쩔 수 없이 다시 아래층으로 오게 된 야크모. 그러나 아래층도 사정은 같았다. 거대한 벼룩이 나타나 벌써 사람을 덮치고 피를 빨기 시작한 것이다. 다행이 론이 특수한 비법을 사용하여 다른 사람들과 함께 벼룩에게서 몸을 감추고

이 커다란 벼룩들은 무서운 존재이다

있었기에 더이상의 피해는 없었으나 이대로는 얼마 않있어 모두가 전멸하고 만다.

이에 야크모는 안이라는 풍수사와 팀을 구성하여 파이를 찾기로 하였다. 파이가 있을 법 한 곳은 빌딩의 최상층인 10층. 아마 이 사건의 흑막도 그곳에 있을 것이 틀림없었기 때문이었다. 얀 역시 살아남기 위해서는 강력한 수마술을 지닌 야크모와 힘을 합쳐야 된다고 생각하여 순순히 그에게 도움을 주었다. 이제 다시 10층을 목표로 게임을 진행하자.

벼룩들을 해치우기 위해선 안의 속박주문과 야크모의 수마술을 합하여야 한다

"그러고 보니 그 탐정은 아직 자기 사무실에 있을텐데…"

모두가 행동을 함께할 때, 탐정은 자신의 사무실에 중요한 서류가 있다며 그것을 가지러 갔다고 한다. 어쩔 수 없이 탐정이 있는 4층에 들리는 일행.

"으아악!! 오지마! 오지말란 말이야!!"

탐정 사무실 문앞에는 해골모양을 한 요마가 억지로 문을 열려고 하고 있었다. 어서 그 해골을 해치우고 탐정을 구해주자. 그러나 이미 탐정은 정신이 나가있었다. 자신을 구해준 야크모에게 다짜고짜 총을 쏘아 쓰러뜨려 버리고는 알 수 없는 말만 되풀이 했다.

"난 아니야. 난 단지 건물주가 부탁한대로 했을 뿐이야. 모든 것은 그녀석이 꾸민 일이라고!!"

그는 점차 창문을 향해 뒷걸음질 쳤다. 순간, 그의 뒤에 있던 벽이 마치 탐정을 삼키듯이 빨아들여 건물 밖으로 던져버리는 것이 아닌가? 그가 떨어진 뒤에 벽을 조사해 보았으나 아무런 이상도 발견할 수 없었다.

밖으로 튕겨져 나가버리는 탐정

그가 마지막에 남긴 말에 의심이 간 야크모와 얀은 그의 방을 뒤져, 한사람의 신상명세서를 찾아낸다. 그는 원래 이 건물의 주인이었는데 지금의 주인인 왕에게 거액의 사채를 빌려쓰고 그것을 갚지 못해 그만 이 빌딩을 빼앗겨 버리고 말았다고 한다. 서류에는 사진도 몇장 끼어 있었는데 그 속에서 야크모는 새로운 사실을 알아내게 되었다.

"이 아이는…?"

"이 아이예요. 파이와 같이 있었던 아이가 틀림없어!"

그 사진에는 아버지와 어머니, 그리고 아들이 행복한 미소를 띄며 놀고 있는 모습이 찍혀 있었다.

란페이가 파이를 붙잡고 있다

여러 고난과 함정을 거치면서 두사람은 드디어 10층에 도착할 수 있었다. 그곳에는 무엇인가에 묶여있는 파이와 요마 란페이의 모습이 있었다.

"야크모! 그 아이를 막아 줘. 그 아이가 빌딩을 이렇게 만들었던 거야! 그 아이는… 꺄아아악!!"

순간 란페이가 뿜어낸 전격을 맞고 파이는 정신을 잃고 말았다. 분노한 야크모가 란페이에게 덤벼들고… 전투의 시작이다.

슬픈 결말

란페이와의 전투에서 야크모와 얀은 필연적으로 패배하게 된다. 아무리 용을 써보아도…

"호오… 내가 심어놓은 병마에 몸이 썩어들어가면서도 아직 이런 힘을 사용할 수 있다니…"

"뭐..라고…? 병마?"

만리장성의 전투에서 야크모를 향해 촉수를 발사하였을 때, 이미 그의 몸에는 란페이가 심어놓은 병마가 자라고 있었다. 요즈음 들어 야크모의 몸상태가 않좋아 진 것은 모두 그것이 원인이었다. 우의 재생세포를 암세포로 바꾸어 놓는 무시무시한 주술…

"지금 너를 죽이고 싶지만 주인님이 나를 부르셔서 오늘은 이만 물러가주마."

란페이는 뜻모를 한마디 말을 던진 채, 야크모의 앞에서 모습을 감추었다.

소년의 원념이 극대화한 모습. 왕은 이미 죽어 있다

얼마 간의 시간이 흘러 몸이 회복된 야크모와 파이는 빌딩 지하실로 향하고 있었다. 그 소년은 생각대로 전 빌딩 주인의 아들이었다. 더욱 놀라운 사실은 그가 이미 이 세상 사람이 아니라는 것이다. 현재 건물 주인은 이건물을 차지하기 위해 비겁한 수단을 사용, 전주인의 모든 재산을 빼앗았다. 결과적으로 그는 자살을 하였고, 그의 아내 역시 남편의 뒤를 따르듯이 곧 병으로 세상을 떠나고 말았다. 그리고… 남겨진 소년 역시 왕(건물주)의 손에 살해되었다는데… 소년유령의 슬픔과 증오를 증폭시켜 이와 같은 사건을 만들어 낸 것은 역시 란페이였다

왕에게 살해당한 불쌍한 소년의 유골

지금도 지하실에선 소년의 원한이 증폭되어 건물주인 왕을 죽이고 있었다. 야크모와 파이의 만류에도 전혀 변화가 없던 소년이 갑자기 공격적인 행동을 멈춘 것은 그때였다. 야크모가 흘린 자신 가족들의 사진을 본 순간 소년은 사진을 감싸고 울음을 터트렸다.

소년의 등을 어루만져주는 파이. 결국 이 사건은 인간의 욕심과 욕망이 만들어낸 자업자득의 결과였다.

얼마 후, 이 빌딩 지하에서는 나무 뿌리에 감겨 있는 어린 아이의 유골을 발견하게 된다.

그리고 이 빌딩에서 일어난 사건에 관해서는 미결상태에서 수사가 종결되었다고 한다. 그나마 7층에서 떨어진 민 씨가 생명을 건진 것이 유일한 안식이었다.

"결국 우린 그 아이를 위해서 아무 것도 해준 것이 없구나…"

씁쓸한 기분으로 대만을 뒤로 하는 야크모와 파이는 다만 그 어린영혼이 안식을 찾도록 기원할 뿐이었다.

3장 사천성의 비극. 젊어지는 사람들 2

(야크모가 대만을 먼저 클리어하고 온 후의 이벤트)

젊어지는 사람들

대만에서 사건을 해결하고 요격사에 돌아온 야크모. 그러나 그곳에는 링링의 모습은 간데없고 링링과 연락을 취하려는 요격사의 오너 황부인만이 그들을 맞이할 뿐이었다. 황부인의 말에 따르면 사천성에서 온 유이호와라는 소녀와 함께 중국으로 간 링링에게서 소식이 두절되었다고 한다. 급히 황부인의 부하인 주(朱)와 청(靑)이 조종하는 헬리콥터를 타고 사천성으로 향하는 야크모와 파이. 그러나 의외로 마을에 들어서는 그들을 맞이한 것은 건강해 보이는 나파르바였다.

"어라? 나파르바. 무사했어? 링링 씨는?"

나파르바의 말에 의하면 이 마을에서는 최근 마을에 있는 사

주, 청과 함께 헬리콥터로 사천성으로 향한다

람들이 급격히 젊음을 되찾는 이상한 현상이 일어나고 있다고 한다. 뿐만 아니라 이 마을에 한번 들어온 사람은 이상한 결계 탓으로 절대 밖으로 나갈 수 없다고 하는데…

"엑~~!! 그럼 우리들도…?"

"그렇습니다."

"~~~~~~ …. 링링 씨에게서 연락이 없었던 것은 이것 때문이었군…"

나파르바를 만나 사건의 진위를 듣는 야크모. 후회한들 이미 늦었어~!

결국 링링과 나파르바, 그리고 소녀 호아유이와 함께 이 마을의 해괴한 현상을 해결해야할 상황에 처해버린 야크모와 파이. 과연 이 마을에는 어떠한 흑막이 도사리고 있을까?

(이후에는 제 1장의 -잠들어 버린 승려들로 내용이 이어진다)

4장 대만 빌딩의 비극. 용맥의 변화 2

(야크모가 사천성을 먼저 클리어하고 온 후의 이벤트)

한과의 만남

사천성에서 젊어지는 사건을 해결하고 돌아온 야크모. 그러나 요격사에서 그가 접한 소식은 정말 황당한 것이었다.

"대만으로 갔던 파이와 론이 지금 대만의 한 빌딩 안에 갇힌 채 소식이 끊겼고, 의뢰인이었던 민

민을 몰래 데리고 나가다가 들통난 한

지하실에도 이미 요녀들이.

민은 자신이 요마를 막고 있을 동안 빌딩으로 잠입하라고 한다

은 빌딩 7층에서 떨어지는 중상을 입고 병원에 입원 중이래! 현지에는 한 군이 나가있으니까 여기 주소로 찾아가서 한 군과 합류해 주기 바래."

공항에는 주술상인인 한이 야크모를 기다리고 있었다. 이곳에서 플레이어는 두가지 선택할 수 있는데, 첫번째는 사건 현장으로 직행하는 것이고 두번째는 민이라는 풍수사가 입원해 있는 병원으로 가는 것이다.

어느 쪽을 선택하여도 결과는 비슷하지만 일단 본지에서는 후자 쪽을 선택하기로 한다. 병원에 도착하자 민은 야크모 일행에게 간단한 사건의 개요를 설명하고 자신과 함께 현장에 가자고 이야기 한다. 민의 상태는 상당히 심각하여 보였으나 사태가 사태이니 만큼 그녀와 함께 현장으로 향했다.

"현재 빌딩 주위에는 강력한 결계가 씌워져서 결코 안으로 들어갈 수 없어요. 그렇지만 지하 하수도 부분에는 제가 쳐놓은 풍수의 주술 덕분으로 약간의 공간이 형성되어 있을 터. 그곳을 통해서 빌딩 내부로 들어가도록 해요."

민의 말에 따라 지하실을 통하여 빌딩으로 잠입하는 일행. 그러나 지하실에는 나뭇가지 모양의 요마들이 진을 치고 있었다. 야크모의 수마술로 일시적으로 그들의 기세를 꺾기는 했으나 그것도 잠시 뿐, 곧 엄청난 수의 요마들이 일행을 향해 몰려오기 시작하였다.

"이곳은 내가 맡을테니 당신들은 어서 빌딩 안으로!"

민이 결사적으로 요마를 막아준 덕분에 한과 야크모는 무사히 빌딩에 들어갈 수 있었다. 그러나… 그곳에서 두사람이 본 것은 거대한 벼룩에게 피를 빨리고 있는 사람과 그 옆에서 주술을 이

얀에게 살해당한 탐정

이 당시에는 소년과 야크모와는 아무런 안면이 없었다

용하여 몸을 숨기고 있는 론과 사람들의 모습이었다.

(이후 제 2장의 -파이를 찾아서-로 내용이 이어진다. 제 4장에서는 2장에서 야크모와 콤비를 이루었던 풍수사 얀 대신 그 역할을 한이 대신하도록 되어 있다. 탐정은 요마에게 현혹되어 얀에게 살해당하였고, 얀은 요마와의 격전 끝에 사망한 것으로 나온다.)

요마에게 피를 흡수당한 얀

엔딩 1 시바의 그림자

(첫번째 장 -) 네번째 장을 클리어)

란페이와의 결전에서 야크모는 패하고 만다

빌딩 10층에는 파이가 란페이에게 잡혀 있었다. 파이를 구하고 싶은 마음이 앞서는 야크모이지만 란페이가 일전에 심어둔 병마 때문에 몸이 마음대로 움직이질 않았다. 결국 야크모는 한과의 협력 플레이에도 불구하고 란페이에게 패하고 만다.

"뭘하고 있나! 야크모. 어서 이 주술을 풀어라."

삼지안을 몸으로 지켜낸 한

어느새 파이의 이마에는 제 3의 눈이 떠지며 삼지안으로 인격이 변경되어 있었다.

"칫! 삼지안! 네녀석은 가만히 있어!!"

란페이는 삼지안에게 대 삼지안용 주술을 사용하였다. 한이 몸을 날려 삼지안을 보호하였으나, 여전히 삼지안은 움직일 수 없는 몸이었다.

"난 이때까지 삼지안에게 복수하기 위해 살아왔어. 네몸에 심어둔 병마는 복수를 위한 일보이다."

란페이가 야크모 쪽으로 다가왔다. 그러나 그는 몸을 움직일 힘조차 남아있지 않았다. 그때, 란페이 주위에 오망성이 그려지며 그녀의 움직임을 봉했다.

야크모의 코안야가 작렬한다!

삼지안에게 복수하기 위해 살아온 란페이. 결국 그녀도 피해자?

"이것은 한의 주술!?"

"헤헤… 대 삼지안용 주술이라는 것은 인간에겐 아무런 효과도 없더군. 어쨌든 네가 야크모에게 신경을 써준 덕분에 난 보다시피 삼지안을 풀어줄 수 있었지."

"이 녀석들!! 내가 이 따위 주술에… 당할 것같으냐!!"

시바를 생각하며 눈물을 흘리는 삼지안

란페이는 한의 주술 속에서 필사적으로 몸을 움직이며 삼지안에게로 다가갔다. 그리고 삼지안의 목을 조르며 외쳤다.

"난 네녀석들 삼지안에게 복수하기 전엔 절대로 죽지 못해!"

우는 원래 주인의 몸에 위험을 느끼면 상상을 초월한 힘을 발휘한다고 한다. 야크모도 눈앞에 닥친 삼지안의 위기에 자신도 모르게 최대 파워로 코안야를 사용하여 란페이를 공격하였다. 그러나 강력한 위력의 코안야를 직격으로 맞고서도 삼지안을 향해 움직이는 란페이. 그녀가 삼지안에게 품은 원한은 그 많큼 대단한 것이었다. 결국 란페이는 자신의 뜻을 이루지 못하고 한줌의 먼지가 되어 사라진다.

엔딩 2 유이호와와의 이별

(두번쩌 장 -) 세번째 장을 클리어)

뇌수어의 위에서 야크모와 파이를 처다보고 있는 란페이. 그녀는 병마로 몸이 쇠약해진 야크모에게 말했다.

캡션 넣어주세요!

"네놈은 좋은 실험재료였어. 네녀석이 몸으로 보여준 실험결과 덕분에 삼지안을 향한 나의 복수를 한층 더 가깝게 다가왔다."

"뭐라고? 삼지안에게 복수를?"

"그렇다. 힘이 없고 온순한 우리 종족을 삼지안은 무차별로 학살했지. 그 종족 최후의 생존자가 바로 나, 란페이이다."

야크모는 있는 힘을 짜내어 공격을 감행하였으나 온몸에 암세포가 번져있는 그에게 란페이는 벅찬 상대였다. 게다가 란페이는 상처를 입을 때마다 뇌수어가 갓난아기에서서 뽑아낸 정기의 결정을 먹어 체력을 회복하고 있었다. 결국 란페이 앞에 무릎을 꿇고 마는 야크모. 란페이는 정신을 잃고 있는 파이에게 다가가 그녀를 해치려고 하였다. 순간!

삼지안의 일격이 란페이에게 작렬

"바보같은 놈! 뭘 그리 꾸물대고 있나!"

삼지안이 눈을 뜨더니 순식간에 란페이를 먼지로 만들어 버리고 말았다. 삼지안이 발사한 광선으로 소멸되어 가는 란페이… 어떻게 보면 그녀도 일종의 피해자였을지 모른다. 삼지안은 큰 힘을 방출한 나머지 뇌수어를 야크모에게 맡기고 잠에 빠져든다. 란페이의 소멸로 몸이 다시 정상으로 돌아온 야크모는 뇌수어와 맞써 싸우게 된다.

(뇌수어와의 전투는 제 1장의 -하나의 작은 결말 부분과 이어진다.)

유이호와와 이별하는 야크모

©1995

집중공략

슈퍼 로보트 대전의

배틀 로보트 열전

「슈퍼 로보트 대전」시리즈의 반프레스토가 새롭게 내놓은 시뮬레이션 게임. 이제까지의 로보트 대전 시리즈와 비교해보면 상당히 변화를 주려고 노력했다는 사실을 알 수 있다. 현실을 뛰어넘어 다른 차원으로 전사된 주인공들, 과연 최후에 그들을 기다리는 운명은 어떠한 것일까?

■ 제작사 : 반프레스토
■ 가 격 : 12,000엔
■ 발매일 : 9월 1일
■ 용 량 : 24M
■ 장 르 : 시뮬레이션

전란의 피로 물들어가는 혹성 우르스

「배틀 로보트 열전」은 먼 미래, 제2, 제3의 지구를 찾아서 우주에 나선 이주민들이 도착한 혹성을 무대로 이야기가 전개된다. 그 혹성은 태양계와 비슷한 환경을 가진 항성계 「누에보 솔라」에 있는 제3혹성 '우르스'.

지구에서 이주해온 인류는 차례로 국가를 건설하고 수년 후에 게르스타는 군사제국이 되어 왕국 노르드에 진군해 오게 된다. 인류는 그 옛날의 과오를 또다시 범하게 되는 것인가?

게르스타 제국은 듀프리 케이터의 기술을 손에 넣고 타국으로의 침략을 개시했다. 이에 맞써서 노르드 왕국도 듀프리 케이터를 작동시키게 되는데 순간 그 자리에 본 적도 없는 하얀 기체와 한 사람의 전사가 나타난다.

'나는 샤아와 싸우고 있었다. 그런데 어째서!?'

차례로 전사하는 로보트들과 파일로트들. 이 싸움의 결말은 어떻게 될 것인가?

듀프리 케이터란 무엇인가?

시간과 공간을 초월하여 병기나 로보트, 파일로트를 전사하는 장치이다. 전사된 물체는 (브란치'라고 부른다)는 혹성 우르스에 존재하는 특수한 원소(브란치 메탈이라고 한다)에 의해서 형성되게 된다.

이들 브란치 전사에게 붙어있는 브란치는 신(힘의 상징)으로 추앙받았던 역사도 가지고 있지만 현대에 와서 단순히 감정을 가진 물체 이외의 의미를 가지지 못하게 됐다.

싸움의 무대는 옮겨진다

이 게임은 각각의 시나리오를 클리어해 나가면서 이야기를 진행시켜나가는 캠페인형 시뮬레이션 게임으로 되있다. 맵은 진행 루트를 결정하는 전략 맵, 적과의 전투를 하는 국지 맵(시나리오)의 2가지로 나뉘어져 있다.

진행 루트를 결정하는 전략 맵은 전술 맵을 클리어 할 때마다 새로운 루트가 나타나고 포인트에 따라서는 분기가 일어나기도 한다.

전술 맵에서 이동해간다

전술 맵에서 전투에 돌입한다

적을 격파하고 다음 맵으로

플레이어의 행동 하나하나가 전투를 좌우한다

전투가 시작되는 국지 맵에서는 모든 유니트들에게 AP(행동치)라 불리우는 것이 설정되어 있다. 여기에서는 이 AP에 의한 전투에 대해서 설명하겠다.

기본은 우선 이동. 이동범위가 표시되기 때문에 범위내에서 이동하자

선택하는 커멘드는 전부 4개

무기를 선택하고 공격목표를 결정하자

섬세하게 그려진 그래픽이 전투를 연출한다

AP는 2종류가 있다

AP는 유니트의 이동이나 공격 등의 행동에 의해서 소비된다. 즉, 어떤 행동을 하게 되면 감소되어 가는 것이다. 이 이동, 공격에는 회수도 설정되어 있다. 예를 들면 4개의 AP가 있는 유니트가 있다고 하자. 이 경우에는 공격, 이동을 각각 2회씩 할 수 있으며 한번에 소비되는 AP는 1씩이다.

우선 이동해보자. 이 경우 2번 이동하게 되면 AP는 2가 감소하게 된다. 이동 회수가 2번이기 때문에 AP는 2가 남아있지만 이 이상 이동은 할 수 없게 된다. 즉, AP가 남아있더라도 회수를 넘어서는 행동할 수 없으며 행동회수가 남아있어도 AP가 없으면 움직이는 것조차도 불가능하게 된다. 플레이어의 행동 하나하나가 전투를 유리, 또는 불리하게 만드는 원인이 된다.

이 동

HP와 문자아래 있는 것이 이동회수

공 격

이동회수의 옆에 있는 것이 공격회수

이동중의 움직임도 섬세하다

무기에 의해서 AP소비도 다르다

AP의 잔여량을 생각하여 행동하자

AP를 유용하게 사용하면 이동-공격-이동의 히트&어웨이 전법이나 이동-공격-공격의 속전속결 전법도 가능해진다. 잔여 AP와 이동, 공격의 회수가 적을때 플레이어에게는 방어할 것인가, 공격할 것인가의 냉철한 상황 판단이 요구된다.

일격을 가할 것인가…

방어를 할 것인가를 결정하자

소대장이 되어 유니트에게 명령을 내린다

플레이어는 4개의 유니트로 편성되는 소대의 대장이 되어 유니트에게 명령을 내리며 전투를 진행하게 된다. 최대 4종류의 커멘드가 있으며 플레이어는 자신의 기체만을 조종하여 싸워나간다.

그러나 소대에 편입되어 있는 각 파일로트들도 모두 개성적이며 역전의 용사들이기 때문에 생각대로 되지 않을 수도 있다.

소대장 이외에는 조작이 불가능하다. 각자 명령에 따라서 행동한다

협 력

지정된 파일로트와 협력하여 적을 부수는 명령. 적을 격파한 경우에는 자동적으로 다음 타게트를 공격한다.

돌 격

지정된 파일로트는 뒤도 돌아보지 않고 지정된 적을 향해서 돌격한다. 아군측이 유리할 때 사용하는 명령이다.

원 호

지정된 파일로트를 후방에서 지원 공격하여 돕는다. 결코 전방에 나와서 싸우는 일은 없다.

대 기

지정된 파일로트는 현재의 상태에서 대기하게 된다. 방패를 장비하고 있는 유니트는 가드하게 된다.

모함 센틀을 타고 다음 전장으로…

작전(전투)이 종료되면 모함 「센틀」에 귀환하여 다음 포인트로 이동하게 된다. 휴식을 포함하여 다양한 일을 준비해야 한다.

모함 센틀대의 이동. 다음 작전에 대비하여 많은 일을 해야한다

소 대

작전회의같은 것으로 각 소대의 편성이나 출격을 검토한다. 맵 진행중에 루트가 분기되는 경우 별동대를 파견하는 것이 가능하다.

귀 함

파견한 소대를 모함으로 다시 불러들인다. 전체 상황을 고려하여 지시를 내리자.

성 장

로보트의 개조나 파일로트의 레벨 업 등을 한다. 로보트는 강화 파트로 개조를, 파일로트는 「업플」이라는 아이템으로 성장시킨다.

파일로트에게 경험치는 존재하지 않는다. 업플로만 성장한다

능 력

아군 파일로트와 로보트의 상세한 데이터를 보는 것이 가능하다. 파일로트의 기량이나 명중률 등. 소대 편성시에 빼놓을 수 없는 데이터이다.

무기 이외의 장갑이나 출력 등의 데이터를 보는 것도 가능하다

전 황

앞으로 진행하게 되는 루트상의 적 전력 등의 정보를 알아보는 것이 가능하다. 소대편성시에 참고로 삼자.

기 록

이제까지의 전투결과를 기록한다. 자주 기록하지 않으면 불행한 결과가 일어날지도…

아군 등장 유니트 소개

이 게임은 로보트 대전 시리즈와는 달리 등장하는 아군 유니트의 수가 상당히 적은 편이다. 여기서는 시나리오적으로 아군의 유니트가 되는 8대의 로보트와 숨겨져 있는 무적 로보트 2대를 소개하겠다.

뉴건담

아므로 레이가 조종하는 고기능 건담. 활약한 기간은 짧았지만 등에 장비하고 있는 핀판넬과 I필드에 의한 밸런스는 아직도 최고로 평가받고 있다. 등장 작품은 「기동전사 건담~샤아의 역습~」편. 아므로가 마지막으로 탑승한 MS였다.

Z건담

반연방군 조직 웨고에 의해서 제작된 가변MS. 비행형태인 웨이브 라이더는 대기권 돌입 능력도 가지고 있다. 하이메가란처 등의 장비에 의해서 전투 능력도 지금까지의 유니트들도 비교될 수 없을 정도이다. 파일로트는 카뮤 비던.

엘가임

다바 마이로드가 조종하는 A급 헤비메탈. 미즌성의 와라 궁전에서 만들어진 「가이람」을 죽은 다바의 아버지가 핸드 메이드로 개량한, 세계에서 단 1대밖에 없는 기체. 스파이럴 프로(조종 시스템의 일부)와 유기계 전도 시스템(아이 센서)를 사용하고 있기 때문에 인간과도 같은 재빠른 움직임이 가능하다.

엘가임Mk-II

트라이데트알성에서 만들어진 A급 헤비메탈 「아몬듀얼스택」을 기초로 캬오들이 개조, 완성 시켰다. 아몬듀얼 스택이 가지고 있던 변형기능을 남겨두었기 때문에 랜드부스터로 변형하여 비행하는 것이 가능하다.

던바인

슈트가 실험적으로 만든 오라 버드라(AB). 파일로트의 오라의 힘과 융합되지 않으면 출력저하를 일으키는 결점이 있다. 그 때문에 결과적으로 쇼우의 전용기가 되었고 남은 2대는 격추되었다. 무장은 검과 와이어 크로우. 수평 4연장의 오라 숏을 하고 있으며 후에 마벨의 전용기가 된다.

워커 캐리어

자븐글처럼 합체, 변형이 가능한 워커 머신. 캐리 호버가 상반신, 캐리 윌이 하반신이 된다. 등에 있는 거대한 호버가 특징적이며 그 파워는 자븐글을 훨씬 상회한다. 대표적인 무기는 부메랑으로 사용하는 이디옴과 바주카포. 지론이 이노센트 돔에서 탈취한 후에 자신의 기체로 사용하게 되었다.

빌바인

이웃나라에서 만들어진 쇼우의 전용 오라 버드라. 2문의 오라 캐논과 검, 빔 소드로 사용되는 오라 스워드 라이플 등의 다양한 무기를 가지고 있다. 윙 캐리버로 변신하여 고속비행도 가능하다. 장갑과 기동성등의 토탈 밸런스가 높다.

다이탄3

메가노이드의 실험용 거대 로보트. 파란만장(破亂万丈)이 화성을 탈출할 때에 탈취했다. 평상시에는 해저기지에 격납되어 있지만 만장이 「다이탄 컴 히어!」라고 외치면 마하20의 속도로 날아온다. 거대 전차와 거대 전투기의 2종류로 변신 가능하며 최강 필살기는 선 어택이다.

자븐글

합체, 변형이 가능한 고성능의 워커 머신. 비글 스키퍼가 상반신으로, 비글 로버가 하반신이 된다. 푸른색 몸체가 특징적으로 「푸른 워커 머신」이라고도 불리운다. 파일로트는 지론이며 빔 라이플이나 미사일 같은 것보다는 근접전시의 편치공격이 효과적이다.

잠보트3

중전투기 잠버드와 중전차 잠불, 중폭격기 잠 베이스의 3개 기체가 합체하여 완성되는 전투용 로보트. 미사일과 검, 문 어택 등 여러종류의 무기를 가지고 있다. 탑승자는 신일족의 세 어린이. 평상시에는 이동본부 킹비얼내부에 격납되어있다.

제 1장 「전사집결」

전사된 뉴건담과 아므로 레이

제 1장은 총 4명의 전사를 얻는 것이 목적이다. 시나리오상 최초에 얻게 되는 것이 아므로의 뉴 건담인데 레벨이 낮은 관계로 아직 핀펀넬은 사용하지 못한다. 이동 1, 공격 2의 캐릭터이므로 초반은 속전속결로 끝내자.

각 캐릭터의 레벨 업은 업플로 하게 되지만 각 장마다 캐릭터당 레벨 업에 한계가 있기 때문에 업플이 많이 있다고해서 레벨을 많이 올리지는 못한다.

제 1장의 놀드 왕국의 듀프리 케이터에서는 뉴 건담-자븐글-엘가임-던바인의 순으로 캐릭터를 얻게된다. 그 후에 정찰을 위해서 놀드 왕국에 잠입해 있던 호리와 캐라바를 만나게 되는데 프로베테우스 타입의 워커 머신이므로 쉽게 이길 수 있다. 마지막으로 1장의 보스격으로는 엘가임을 조종하는 다바의 숙적, 갸브레가 등장하는데 센틀함대로 이동하지 말고 3대의 로보트를 소대로 편성해서 공격하자.

1장의 마지막에서는 놀드 왕국에 또다른 브란치 전사가 발견됐다는 정보가 들어오는데 그 전사의 이름을 듣고 아므로는 생각에 잠기게 된다. 그 전사의 이름은 샤아 아즈너블.

차례로 전사들을 각성시키자

1장의 보스는 다바의 라이벌 갸브레다

제 2장 센틀 기동

포위되 버린 센틀함

샤아의 브란치가 발견된 후 놀드 왕국군은 군사력 증강을 위해서 샤아를 각성시키려 하지만 아므로의 건의에 의해 보류된다. 왕국군은 샤아의 브란치를 센틀대에 맡기게 되고 2장에서 센틀대는 샤아의 브란치를 이동시키던 중 보급함이 공격을 받게되자 브란치 전사들을 출격시키게 된다.

일단 2장에서는 공격을 받고 있는 보급함쪽으로만 전진하도록 하자. 잠시후면 샤아의 브란치가 놓여져 있는 장소에 게르스타 제국의 울로프 함대가 다가가게 될 것이다. 2장의 진짜 전투는 여기서부터 시작된다.

함포를 부수면 공략은 끝난다

초반에는 울로프의 교란작전에 의해서 센틀함이 포위되어 있을 것이다. 여기서는 뉴 건담과 엘가임을 소대로 작성한 후 함대 하부의 수로를 통해서 울로프의 드래고너까지 가면 된다. 이동중에 센틀함이 몇차례 공격을 받기 때문에 소대는 최소로 작성해야 한다.

샤아의 브란치를 가져가는 에레노아

울로프는 자신의 함대가 위급해지자 퇴각 명령을 내린다. 그 틈에 센틀대는 샤아의 브란치를 회수하려하는데 또 한 척의 제국군함대가 출현한다. 함대장의 이름은 에레노아 켐벨. 에레노아는 샤아의 브란치를 손에 넣기 위해서 나타난 것이다. 센틀대는 에레노아의 함대와 대적하기가 힘들기 때문에 샤아의 브란치를 남겨둔 채 퇴각하게 된다.

제 3장 왕도의 공방

에레노아의 함대를 피해서 놀드 왕국의 수도까지 들어온 센틀대. 그러나 수도 방위시설이 미약하다는 것을 알아차린 울로프가 함대를 재정비해서 수도로 쳐들어오게 된다. 센틀대는 전력적으로 불리한 상황에서 원군을 기

카뮤가 원군으로 등장!

샤아의 사자비는 굉장히 강하다

다리며 싸우게 된다.

일단 소대를 작성하고 센틀함 부근에서 다가오는 적들을 쓰러뜨리자. 최초에 등장한 적소대를 전부 전멸시키면 울로프는 2번째 소대를 등장시킨다. 이때 Z건담이 이웃나라인 에스트국의 전함과 같이 등장한다. Z건담의 활약으로 수도 북쪽에 있던 전함들이 전멸된다. 드디어 반격의 때가 온 것이다. 다른 적들을 신경쓰지 말고 곧바로 울로프의 전함을 공격하자. 울로프는 이번에도 모함이 위기에 빠지자 퇴각하려 하는데 이때, 에레노아가 또다시 나타난다. 샤아를 각성시킨채…

샤아는 아므로와 싸우기 위해서, 에레노아는 센틀부대의 실력을 시험하기 위해서 사자비를 출격시키는데 샤아의 레벨은 무려 20이다. 즉, 이것은 시나리오상의 전투이므로 동요하지 않아도 된다. 샤아와의 전투에서 불리함을 느낀 센틀대는 후퇴하게 되고 이상하게도 에레노아는 추격해 오지 않는다.

'그녀의 숨겨진 의도가 너희들에게 길을 열어준 것이다…'

제 4장 새로운 출발

테비에 함장의 대리역으로 선택된 아크

센틀함의 함장인 테비에는 놀드왕국과 에스트왕국의 연합군 작전 사령관으로 임명되어 센틀함을 떠나게 되었다. 그래서 4장부터는 아크가 함장대리로 임명된다. 아크의 센틀함은 제국군이 소유한 다량의 듀프리 케이터를 탈취하기 위해서 연합군이 모이기로 한 장소를 향해서 이동하기 시작한다. 이동중에 갑자기 등장하는 적은 다바 마이로드의 라이벌인 갸브레. 전략 맵을 살펴보면 포위된 상태라는 것을 알 수 있는데 여기서는 소대를 작성하지 말고 함대에서 계속 기다리자. 갸브레의 2진 공격까지 물리치면 암, 마벨, 러그가 새로운 유니트를 가지고 올 것이다. 그 후에 엘가임Mk-II, 빌바인, 워커 캐리어를 중심으로 하는 소대를 작성하여 적을 쓰러뜨리면 된다.

신형 메카닉을 가지고 나타난 마벨일행

제 5장 빙원의 추적

황녀를 지키기 위해서 나타난 갸브레

빙원을 지나서 오는 도중에 게르스타 제국의 황녀가 타고 있는 함선을 보았다는 마벨일행의 말에 의해서 빙원으로 향하게 된다. 빙원에는 실제로 크리스테아 황녀가 있는데 무장을 전혀 하고있지 않은 함선이기 때문에 도망가려한다. 그때, 갸브레가 황녀를 구하기 위해서 나타나고 전투가 시작된다.

이번 5장에서도 몇차례의 전투를 하게 되지만 모두 쓰레기같은 적들이라 걱정하지 않아도 좋다. 마지막에는 갸브레 자신이 아론을 타고 나타나지만 아론쯤은 상대가 되지 않는다. 아론이 부숴지고나면 황녀는 갸브레에게 그룬이라는 유니트를 주는데 기본적으로 강한 유니트이지만 1대밖에 나오지 않으므로 쉽게 이길 수 있다.

그룬마저도 파괴당하면 황녀는 갸브레를 태우고 달아나려 하고 센틀대는 그 뒤를 추적하게 된다. 붉은색의 드래고너가 가로막는다. 그 전함의 주인은 에레노아와 샤아. 에레노아는 사자비 뿐만 아니라 사이코건담Mk-II까지 출격시키는데 그로 인해서 센틀대는 또다시 후퇴하게 된다.

또다시 나타난 샤아. 이번에는 사이코 건담도

포우의 죽음에 분노하여 샤아와 싸웠지만 이길 수 없는 카뮤

후퇴후에는 자동적으로 카뮤의 이벤트가 시작되는데, 이 이벤트상에서 사이코 건담의 파일로트인 포우 무라사메는 죽게된다. 사랑하는 사람의 죽음을 두번이나 목격한 카뮤는 그 분노로 인해서 파워 업하고 샤아와 싸우게 되지만 역시 샤아의 상대는 되지않는다.

제 6장 불타는 워트호트

제국군의 듀프리 케이터를 탈취하기 위해 모인 연합군

센틀대는 연합군이 대기하고 있는 워트호트에 도착하게 되고 울로프가 지키고있는 듀프리 케이터를 탈취하기 위해서 싸우게 되는데 이 듀프리 케이터는 울로프가 폭탄을 설치해 논 것이다.

이곳에서의 전투는 소대를 작성후 함대를 떠나지 않게

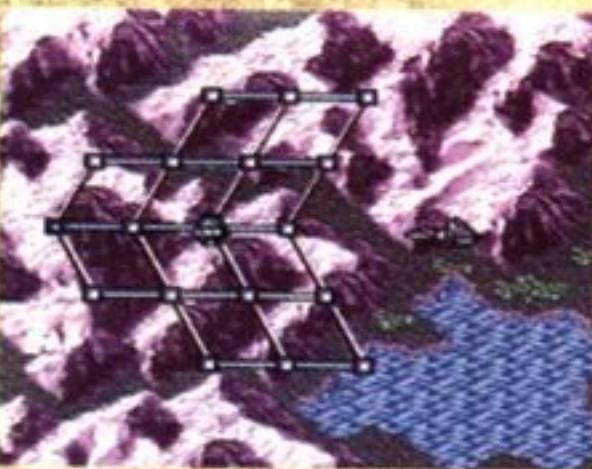
하고 연합군의 부근에서 싸우게 하는 것이 중요 포인트이다. 한부대라도 전함에 도착시킨다면 상당히 쓴맛을 보게 될 것이다.

강력한 적들로는 반, 네이, 토드, 그레타가 있고 듀프리 케이터의 폭탄 해체시에 등장하는 보스로는 건담 Mk-II에 탑승한 제리드와 마우아가 등장한다. Mk-II는 방어력이 상당히 강력한 기체이므로 전투에 들어가면 뉴건담과 Z건담을 방패로 이용하고 파괴력이 좋은 빌바인과 워커 캐리어로 승부를 내자.

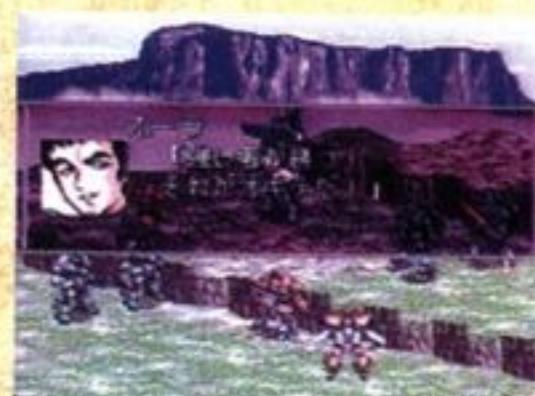
전투의 마지막에 자본글의 파

듀프리 케이터에 폭발물이 있다는 사실이 밝혀졌다!

일로트 지론 아모스의 원수인 딘프가 잠시 나올 것이다. 물론 전투는 벌이지 않지만 딘프의 모습을 보고 지론은 후에 그를 뒤쫓아 가게 된다. 그러나 딘프를 놓치게 되고 지론은 크리스테아의 함선을 보게 된다. 지론은 크리스테아의 함선이 딘프를 숨겼다고 생각하고 공격하지만 크리스테아 황녀의 이야기를 듣고 그녀를 보내준다.

'너의 눈물은 거짓이 아니야. 울지는 않았지만 울고싶은 것을 참고있다는 것은 알 수 있지. 울고 싶을 때 실컷 우는 것이 가장 어린애다운 거야.'

딘프의 뒤를 쫓아온 지론은 크리스테아 황녀를 만나게 된다

제 7장 갸브레 유격대

갸브레에게 전함과 아슈라 템플을 건네주는 크리스테아

연합군을 공격해오는 갸브레의 유격대

7장에서는 또 다시 갸브레가 등장한다. 갸브레는 황녀에게 받은 드라곤과 아슈라 템플을 가지고 도전해온다. 중간에는 약간 정신병자같은 맥토민이 아틀V를 가지고 덤벼오는데 맥토민이나 갸브레나 혼자서만 덤비는 녀석들이므로 그리 큰 문제는 되지 않는다. 단, 아슈라 템플의 파워란처는 강력하므로 HP가 낮은 유니트는 주의하자.

갸브레와의 전투가 끝나면 러그, 마벨, 암으로 이루어진 팀이

다바에게 끊임없이 도전해오는 맥토민. 진짜 기분나쁜 놈이다

수영을 위해서 나오는 작은 전략맵이 있는데 길이 3갈래로 나뉘어져 있을 것이다. 여기서 왼쪽의 길로 내려가면 무적 로보트 2체중 하나인 잠보트3를 발견할 수 있다. 그러나 그와 반대로 가운데나 오른쪽 길로 들어서면 잠보트3을 얻지 못하고 끝나게 된다. 그리고 여기서 행해지는 전투는 져도 상관없는 것이므로 크게 신경쓰지 말자.

드디어 발견! 무적초인 잠보트3

이기던 지던 상관없는 전투다

제 8장 결전의 바다

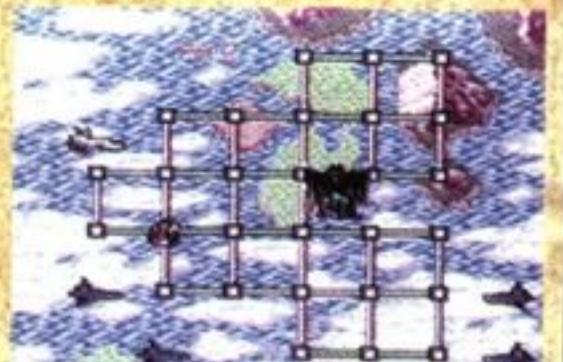
드디어 전세가 연합군이 우세한 쪽으로 기울게 되어 연합군은 제국의 수도를 공격하게 된다. 수도까지 들어가는 길은 울로프 장군이 최후의 방어선을 치고 기다리고 있는데 연합군이 들어서자 북쪽의 작은섬에 숨겨뒀던 미사일들로 함대를 공격해 온다. 8장에서 브란치 전사들이 해야할 일은 일단 이 미사일 발사대를 전부 파괴하는 것이다.

미사일 발사대를 파괴한 후에는 제리드와 마우아의 건담Mk-II를 쓰러뜨리자.

그러면 울로프는 자신이 직접 전투에 나서는데 울로프의 유니트는 빅잠이다.

우측에 있는 미사일들부터 없애야 한다

전함이 파괴되면 파란만장의 다이탄3이 등장한다

빅잠이 전투에 등장하게 되면 빅잠을 공격하지 말고 우선 울로프의 전함을 파괴하자. 전함이 파괴되면 그 속에서 다이탄3가 나오게 될 것이다. 이 유니트 역시 숨겨진 캐릭터이므로 꼭 얻도록하자. 그 후에는 빅잠을 파괴하면 8장은 끝나게 된다.

울로프의 야망은 제국의 야망 그 자체인 것일까?

제 9장 우르스의 그림자

뉴타입 퀘스 파라아의 등장! 조심하지 않으면…

드디어 제국의 수도에 들어선 연합군. 울로프 휘하의 생존자들은 제국을 지키려 하지만 크리스테아 황녀는 평화조약을 제안해 온다. 테비에 사령관을 중심으로한 연합군의 결정은 제안을 받아들인다는 것이었지만 크리스테아 황녀는 다음날 킬로틴으로 사형되야만 한다고 한다. 순간, 갸브레가 황녀를 구하기 위해서 나타나고 브란치 전사들은 갸브레와 싸우게 된다.

다이탄3는 엄청난 투자 가치가 있는 유니트이다

갸브레는 자신의 기체인 아슈라 템플이 파괴되어도 황녀를 구하기 위해서 센틀함으로 다가오는데 그때 빛과 함께 아슈라 템플의 모습이 완전히 사라져 버린다. 빛의 주인공은 샤아. 전쟁의 종결을 맞이하는 순간에 샤아와 에레노아가 연합군을 공격하기 시작한 것이다.

'아므로! 브란치가 가지고 있는 존재 가치를 아느냐? 어째서 브란치 전사는 업플을 이용하여 각성시키지 않으면 않되는지 아느냐? 애초부터 듀프리 케이터와 업플은 하나였다. 그것을 자신들의 체제하에 두기위해서, 일부러 분리시킨 것이었다. 우르스인이라는 것들은 자신들만을 위해서 살아가는 이기적인 사람들이다. 그래서 나는 에레노아와 함께 우르스인들을 모두 멸망시키기로 했다.'

'에레노아와 함께!? 그녀 역시 우르스인일텐데?'

'에레노아는 우르스인이 아니다. 브라치니언, 즉 브란치와 우르스인의 혼혈인이다. 크리스테아 황녀의 일은 알고있다. 잘 생각해봐라. 이 정도의 과학력과 문명을 가지고 있으면서도 평화조약을 제안한 상대국가의 황녀를, 그것도 아직 나이 어린 아이를 킬로틴으로 죽이려는 우르스인들의 야만적인 태도를. 어쩌면 이 전쟁후의 브란치 전사들의 모습일지도 모른다. 멸망하는 것이다. 듀프리 케이터의 기술을 응용한 제국의 최종 병기 더그라스 파우스트에 의해서…'

크리스테아 황녀는 평화조약을 제안해 온다

여기부터는 일반 적들도 뉴타입들로 등장한다. 즉 판넬을 사용하여 공격해 오는데 그중 퀘스 파라아의 야쿠토 도가는 이동 1회, 공격 2회가 가능한 무서운 적이므로 방심하지 말자. 속전속결! 다이탄3와 잠보트3의 필살기로 승부를 내자.

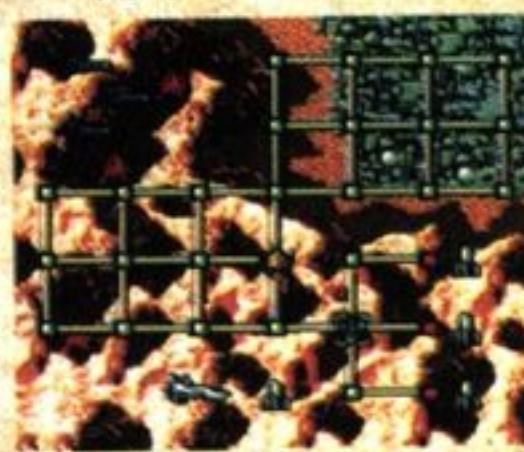
제 10장 끝없는 사투

우르스인들을 전멸시키기 위해서 달로 향하려 하는 샤아와 에레노아. 브란치 전사들은 샤아와 에레노아를 쫓기 위해서 셔틀로 향하게 되지만 그 앞을 샤아의 브란치 전사들이 막는다. 게임도 거의 최종장이기 때문에 많은 적들이 나오는데 이들중에서

화면에 보이는 셔틀까지 도착하면 된다

강력한 공격에 의해서 무기가 파괴될 수도 있다

역시 조심해야 하는 것은 퀘스와 규네이의 야쿠토 도가이다.

보스로는 토드가 나오는데 빌바인의 파일로트인 쇼우와 대결하게 되면 오라력이 증폭되어 하이퍼 토드로 변하게 된다. HP가 7500이나 되므로 상당히 긴 싸움이 될 것이다.

제 11장 이상의 흑성

드디어 최종전투에 들어갈 때가 되었다. 달에 도착하게 되면 남은 브란치 전사들이 길을 가로막을 것이다. 일단 모든 거점을 돌며 적들을 쓰러뜨리자. 각각 상대적인 라이벌들이 등장하고 애니메이션과 동일한 음악이 나오므로 최종장을 멋지게 장식해 줄 것이다. 5군데의 거점을 모두 격파하면 샤아와 에레노아가 있는 곳으로 갈 수 있다. 샤아와 에레노아는 둘다 사자비를 타고 있는데 에레노아의 사자비를 파괴하고 샤아에게 도전하자. 한번 전투를 이기고 나면 샤아의 사자비는 에레노아의 의지를 흡수하여 하이퍼로 변화하게 된다. HP9900, 방어력 990의 최강의 적을 어떻게 상대할 것인가? 필수적으로 수리 아이템은 장비하고 전투에 임하자.

하이퍼화한 샤아의 사자비. HP가 9900이나 된다

©1995 BANPRESTO

집중공략

SFC

聖剣伝説3
성검전설3

- 기종:슈퍼컴보이
- 장르:롤플레잉
- 가격:11,400엔
- 용량:32메가
- 제작사:스퀘어
- 발매일:9월 30일

이번 호에서는 게임 시작에서 서장까지의 내용을 공략 루트 중심으로 살펴보기로 하겠다. 스토리 및 자세한 분석은 다음 호에서 다루기로 하고 일단은 차트에 따른 각 루트와 등장하는 보스에 관하여 다루어 보기로 한다. 그리고 이 분석에서는 편의상 듀란을 주인공으로 하여 나아가 보기로 한다.

최초의 목표는 성도 웬델!

성요 도시 쟈드

밤을 기다렸다가 탈출하자

샤를로트 이외의 캐릭터를 주인공을 선택하면 각 캐릭터들의 초반 이벤트를 끝마친 후, 전부 이곳으로 오게 된다. 어쨌든 일단 준비해야 할 것은 아이템의 정비. 무기, 방어구는 입수할 수 없지만 둥근 드롭은 2, 3개를 구입해 두기 바란다. 그러면 우선은 안심. 아이템 준비를 끝마치면 밤이 되길 기다렸다가 마을에서 탈출하면 OK.

마을 탈출방법은 술집에서 들어라
무기 상점-없음, 방어구 상점-없음,
아이템 상점-있음
무기 상점과 방어구 상점은 경영하고 있지 않다. 아이템 상점에서 둥근 드롭을 잊지말고 챙겨라

호수의 마을 아스트리아

정보를 듣고 여관으로

쟈드 마을에서 탈출한 주인공과 샤를로트는 아스트리아에 도착하게 된다. 마을 사람들에게 정보를 들어보면 호수위를 날아가는 수상한 빛에 대한 이야기와 폭포의 동굴 전에 있는 결계에 대해 이야기를 듣는다. 이 2가지 정보를 입수한 후 여관에 묵으면 주인공 일행도 그 이상한 빛을 목격하게 된다. 날아가는 빛을 쫓아 라비의 숲으로 향하자.

수상한 빛을 발견! 쫓아가자!!
무기 상점-있음, 방어구 상점- 없음,
아이템 상점-있음
1랭크 위의 무기를 팔고 있다. 다음 마을에서도 같은 것만 팔고 있으니 돈이 있다면 일찌감치 구입해 놓자.

아스트리아 호수

페어리와 운명의 만남

라비 숲의 서쪽으로 발을 옮기면 아스트리아 호수에 도착하게 된다. 이곳에서 주인공은 앞으로 같이 여행하게 될 페어리와 만나게 된다. 페어리와 이야기를 하고 있는 도중, 마을에서는 불이…

호수의 마을 아스트리아

비스트 킹덤 군의 습격

아스트리아 마을은 이미 비스트 킹덤 군에게 침략당한 후였다. 다음은 웬델이 위험하다! 어서 그들에게 알리지 않으면…

비스트 군대가 이런 곳까지?

마이코니드의 수면포자 공격에 주의!!

라비 숲에서 등장하는 몬스터는 라비와 마이코니드의 2종류. 라비는 그다지 무서운 적이 못되지만 마이코니드는 특수공격인 수면포자를 이용, 캐릭터들을 잠들게 한다. 포자 주머니를 건드리면 위험하니 절대 주의!!

잠들게 되면 이쪽이 불리해진다. 한시라도 빨리 처리하자!!

윌 오 위스프를 찾아서

폭포의 동굴

페어리의 힘으로 결계를 풀어라

웬델로 가기 위해서는 폭포의 동굴을 지나가야만 한다.

동굴의 입구는 결계로 막혀 있지만 페어리가 결계를 풀어주게 된다. 또 2번째 동료를 샤를로트 이외의 인물로 했을 경우에는 동굴의 입구에서 샤를로트를 2번째 또는 3번째 동료를 선택했을 경우에는 동굴 내부에서 동료가 되어 준다.

동료들과 협력하여 진행하여 나가자

성도 웬델

페어리의 이야기를 들어라

동굴을 벗어나 웬델에 도착한 일행은 신전에 있는 빛의 사제에게 급히 달려간다. 각 캐릭터는 페어리와 사제의 이야기를

통해 처음으로 세계의 위기와 마나의 검에 대해 이야기를 듣게 된다.

페어리와의 이야기는 중요
무기 상점-있음, 방어구 상점-있음, 아이템 상점-있음
이 이벤트 이후 바로 보스와 싸우게 되니 회복 아이템을 살 수 있는 만큼 사놓자. 특히 무기와 방어구는 새롭게 장비할 것.

폭포의 동굴

세이브를 절대 잊어버리지 말자

빛의 사제의 조언을 받고 폭포의 동굴로 윌 오 위스프를 찾으러 가는 주인공들. 페어리의 힘을 빌어 동굴의 좌측상단을 향해 진행하여 나가면 황금의 여신상을 발견하게 된다. 이곳에서 오른쪽으로 조금 더 나아가다 보면 보스가 등장하므로 이 여신상에서 반드시 세이브를 해놓자.

BOSS 풀 메탈해거-

남은 HP에 신경만 쓰면 OK!

이 시점에서는 아직 마법도 공격 아이템도 사용할 수 없으므로 전투의 가장 핵심이 되는 요소는 회복 아이템 사용의 타이밍이다. 다이브 어택은 동료 전원에게 50전후의 타격을 주므로 항상 각 캐릭터의 HP를 60 이상으로 올려놓도록. 이것만 주의하면 쉽게 물리칠 수 있을 것이다.

항상 HP를 60 이상으로 해둘 것

그러면 전멸은 피할 수 있다

윌 오 위스프

보스를 물리치면 빛의 정령인 윌 오 위스프를 입수할 수 있다. 이후 레벨을 올리면 샤를로트는 힐 라이트와 팅클 레인, 안젤라는 호리 볼을 사용할 수 있게 된다. 이것으로 공격 면에서 파티의 위력이 한층 파워업하게 된다.

대지의 틈에서는 알테나 군이...

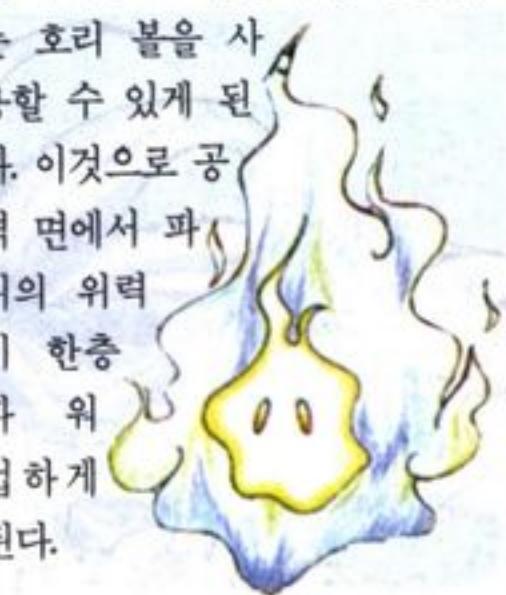
성새도시 쟈드

감옥에서 탈출하라

윌 오 위스프를 입수하고 돌아오는 길에 주인공 일행은 수인 군사들에게 잡혀 감옥에 갇히는 신세가 되고 만다. 동료들의 힘을 빌어 감옥에서 탈출이다!

아직 파티가 2명뿐이었다면 여기에서 3번째 동료가 등장할 것이다

자유도시 마이어

폴세나를 향해

쟈드를 빠져나가 마이어에 도착한 일행. 마이어에서는 본 보야지의 이야기를 반드시 듣도록 하자. 그러면 웬델에 있는 빛의 사제가 쓰러졌다는 소식을 접하게 된다. 일단은 수인병사들은 쫓아버린 일행이지만…

대지의 틈에 관한 정보도 입수한다

대포 아저씨의 자랑도 들어주자

빛의 사제가 쓰러졌다는 정도가!!
무기 상점-있음, 방어구 상점-있음, 아이템 상점-있음
무기는 이때까지와 같은 물건이지만 방어구는 좋은 물건이 모여 있다. 여유가 있다면 투구도 사도록.

BOSS-마신 고렘

몸은 작지만 강력하다!

작아보이긴 하지만 공격력이 있기 때문에 결코 방심할 수 없다. 타격을 입어서 힐 라이트 등의 마법을 이용하여 치료할 경우, 주문을 외울 동안의 인터벌을 생각하지 않으면 전멸당할 것이다.

아이템과 마법에 의한 회복을 겸행하도록

자유도시 마이어

하이퍼 디럭스의 완성!?

대지의 틈을 통과할 수 없게 되었기 때문에 일단 다시 마이어로 돌아가자. 그리고 본 보야지와 이야기 하면 자랑하던 대포가 완성되었다며 떠벌인다.

화약이 없으면 움직이지 않다니!!

화약의 입수방법은 마을 사람들에게 물어보자

지형의 그림자에도 적은 있다!

나무와 벽의 그림자에도 적이 숨어 있는 경우가 많다. 황금마을의 길에 있는 적들은 그림자에 가려진 곳에서 타츠를 던지는 등의 공격을 감행하여 온다. 이 공격은 회피가 불가능. 따라서 WIN이라는 문자가 나오기 전까지는 방심금물이다.

화약은 대체 어디에?

대지의 틈

윌 오 위스프의 활약

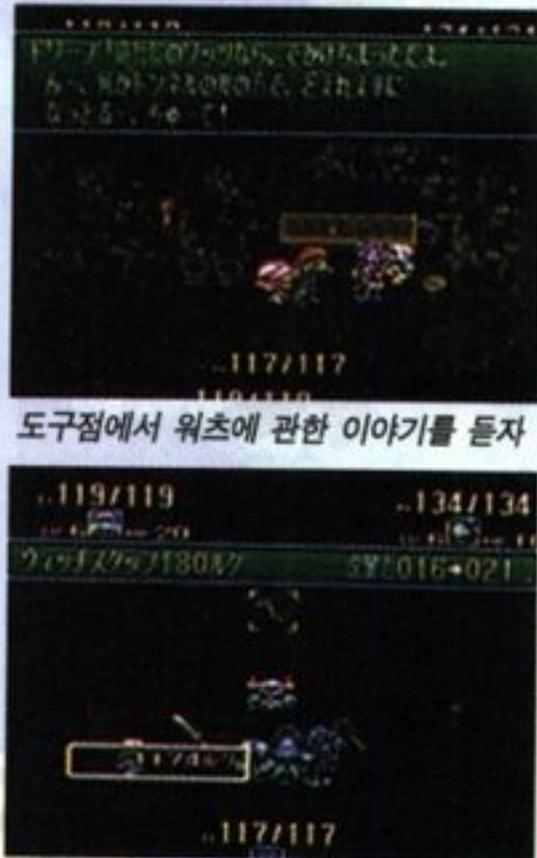
마이어에서 드워프들의 정보를 입수한 후, 대지의 틈에 있는 은빛 여신상을 살펴보자. 그러면 그곳에서 이벤트 링이 표시되는데 윌 오 위스프를 사용하면 숨겨진 통로가 나타나게 된다.

마이어에서 정보를 들은 후, 대지의 틈으로 향하라

드워프 마을

워츠는 어디에 있을까?

드워프 마을에서 정보를 모아 본 결과, 아마도 화약은 워츠라는 인물이 가지고 있는 것같았다. 그러나 그 워츠는 어디론가 볼 일을 보러나가고 현재 마을에는 없었다. 쭉 한번 마을을 살펴본 후 마을 밖을 찾아보도록.

도구점에서 워츠에 관한 이야기를 듣자

드워프가 자랑하는 무기를 입수
무기 상점-있음, 방어구 상점-있음, 아이템 상점-있음
무기와 방어구 모두 좋은 물건을 팔고 있다. 보스인 주얼 이터와의 결전을 생각해 장비를 갖추자.

BOSS -주얼 이터-

전체공격에 주의

기본적인 전법은 풀 메탈 해거 때와 같다.

그랜드 슬럼(전체공격, 70전후의 타격)으로 전멸당하지 않도록 주의하면서 회복에 신경 쓰도록. 팔로 얼굴을 가리고 있을 때는 물리적 공격이 전혀 통용되지 않으므로 마법으로 공격하자. 또 주얼 이터는 흙의 속성이기 때문에 놈의 요일에는 전투를 벌이지 않는다.

양손으로 방어

전투시 요일은 매우 중요하다

놈이 동료로!

입수할 수 있는 두번째 정령은 땅의 정령인 놈이다. 안젤라가 있다면 공격마법인 다이야 미사일을 익힐 수 있다.

마나스톤에 관한 이야기를 듣자

자유도시 마이어

이번에야 말로 대포의 완성이다

화약을 입수한 후, 본 보야지에게 가면 대포로 폴세나까지 날아갈 수 있다. 이것으로 일행의 행동범위가 한층 넓어지게 되었다는 사실.

대포로 폴세나까지…

초원의 왕국 폴세나

알테나의 침공을 막아라!

일행이 폴세나에 도착하여 보면 알테나 군이 성을 침공하고 있을 것이다. 알테나의 침략행위를 저지하기 위해 서둘러 영웅왕에게로 가자.

알테나 군을 모두 물리쳤다면 영웅왕에게서 마나 스톤에 관한 정보를 얻는다.

홍련의 마도사가 영웅왕을 향해 마법을 사용한다

영웅왕의 이야기는 중요하니 한마디도 놓치지 말자
무기 상점-있음, 방어구 상점-있음, 아이템 상점-있음
이곳의 아이템 상점은 물건이 많이 준비되어 있다.

상업도시 바이젤

한번은 들려보아야할 블랙 마켓

바이젤에는 밤에만 열리는 블랙 마켓이 있다. 그곳에는 각종 매직 아이템을 팔고 있는데 특히 무기의 속성을 바꾸어 주는 아이템은 전 종류 모두 갖추어 두자.

블랙 마켓에는 반드시 한번은 들리자

쇼핑이 끝나면 바로 항구로…
무기 상점-있음, 방어구 상점-있음, 아이템 상점-있음
이곳의 아이템 상점은 물건이 많이 준비되어 있다

워프를 사용하여 앞으로 전진

몰베어의 고원에는 여기저기 구멍이 뚫려 있다.

구멍들은 각각 다른 구멍들과 서로 연결되어 있으므로 이것을 잘 활용하지 않으면 폴세나로는 절대 들어갈 수 없다. 다시 돌아올 수 없는 곳이 아니므로 구멍을 발견하면 우선은 뛰어들어 보도록.

잘못 뛰어들어도 다시 시도할 수 있다

현자 돈 페리를 찾아라

항구 바로

나발 병사의 행동이 이상하다

드디어 바로에 도착한 일행. 그러나 마을은 나발 병사들에게 점령당해 있었다. 그러나 나발 병사들의 행동이 왠지 이상하다. 생기가 없고 누군가에게 조종당하고 있다는 느낌을 떨칠 수가 없는데… 호크아이의 부하인 니키타도 이곳에 있지만 호크아이가 이야기를 건네도 전혀 반응하지 않는다.

호크아이가 말을 걸어도 반응은 없다
무기 상점-있음, 방어구 상점-있음, 아이템 상점-있음
새로운 투구를 팔고 있다. 당분간은 새로운 장비가 들어오지 않으므로 이곳에서 준비하여 두자.

아지트

아마조네스의 아지트

마천루에 있는 수면초의 꽃밭에 발을 들여놓는 순간 일행의

마천루의 동쪽 방향으로 향하자

눈은 스르륵 감겨버린다. 그들이 눈을 뜬 것은 로랜드 아지트라는 곳. 주인공 일행은 로랜드성 탈환에 도움을 주기 위해 현자 돈 페리를 찾으러 라비의 숲으로 향한다.

로랜드 성 탈환 작전에 도움을 주도록

바이젤

꼬마 해머를 입수하라

인간을 싫어하는 코로보클과 만나기 위해서는 꼬마 해머가 필요하다. 이 해머는 바이젤에 있는 블랙 마켓에서 입수할 수 있으므로 일단은 바이젤로… 꽃밭 앞에 있는 대포를 이용, 마이어로 이동한 후 황금마을의 길을 통해 바이젤로 들어가자.

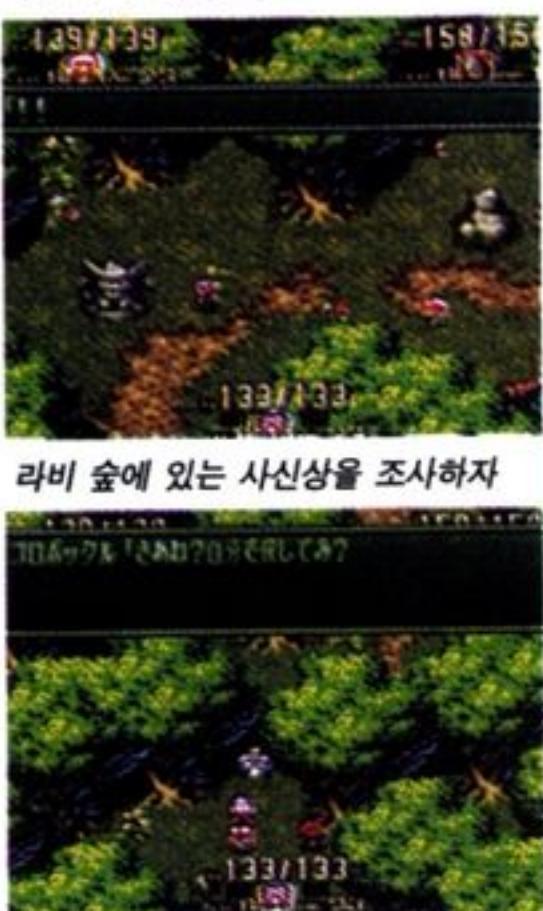
일단 마이어로 간 뒤, 바이젤로 가도록

블랙 마켓에서 아이템을 입수

라비의 숲

코로보클은 어디에…

라비 숲에 살고 있다는 코로보클. 그들의 마을이 어디에 있는가 하면 아스트리아 호수로 가는 도중에 위치한 사신상 근처가 바로 그곳이다. 꼬마 해머를 이용 사신상 근처를 조사하면 길이 열린다.

라비 숲에 있는 사신상을 조사하자

코로보클 마을에서 돈 페리를 찾아라

푸이푸이 약초를 준비하자

마천루에서는 꼬마데빌이 등장한다. 이 녀석의 특수공격은 꼬마 풍선을 사용하며 일행을 공격한다. 몸이 작아지면 물리적 공격은 타격 1밖에 주지 못하므로 푸이푸이 약초를 사용하여 몸을 원래대로 되돌린 후 싸우자.

작고 귀엽다라고 말하다가는 당장 전멸이다

석상을 조작해서 통로를 돌파해라!!

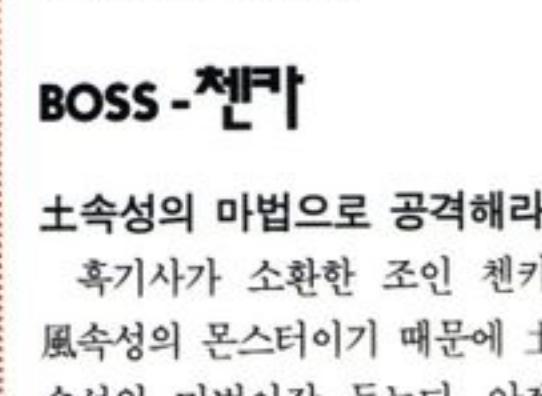
바람의 통로

바람을 콘트롤해라!

석상이 토하는 바람 때문에 이동에 제약이 가해지므로 벽에 있는 스위치로 석상의 방향을 바꿀 필요가 있다. 마나스톤이 있는 곳까지는 얼핏보아서는 알아차리기 힘든 통로가 있지만 주의를 기울이면 충분히 찾아낼 수 있다.

바람을 내뿜는 석상. 스위치를 누르면 석상의 방향이 바뀐다

이 아래에 통로가 있다.지나치기 쉬우니 주의하길

마나스톤이 있는 곳에서 만난 의문의 흑기사. 대체 누구인가?

BOSS-첸카

土속성의 마법으로 공격해라!

흑기사가 소환한 조인 첸카. 風속성의 몬스터이기 때문에 土속성의 마법이잘 듣는다. 안젤라가 있다면 다이아 미사일을, 블랙 마켓에서 살 수 있는 몰페아의 손톱도 효과가 있다.

다이아 미사일로 공격!

하늘로 뻗어 있는 길

드디어 작전개시다!

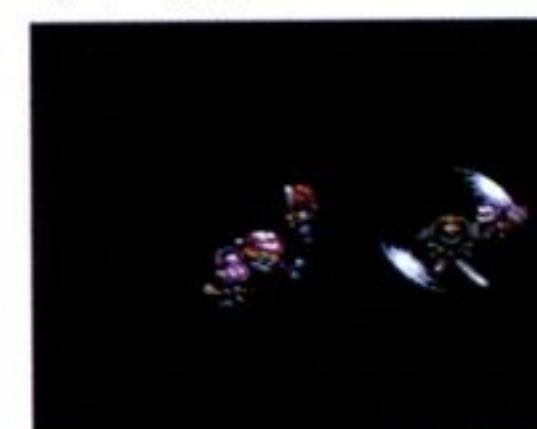
진을 손에 넣게 되면 잠의 꽃밭으로 행한다. 진의 힘으로 돈. 페리의 작전을 실행하자.

잠의 꽃의 꽃가루가 로랜드성으로…

진이 동료로!

흑기사에게 괴롭힘을 당하던 불쌍한 정령. 주인공들에게 구해진 것을 행운이라고 생각했었지만, 다시 주인공들에게 붙잡혀 불행해지는 정령?

아머나이트는 곧 쓰러트려라!

하피나 꼬마악마 등 귀찮은 적들이 등장하지만 가장 무서운 것은 바로 아머나이트다. 방어력이 높고 마법도 잘 통하지 않는데다가 전체 공격용의 필살기인 선풍검까지 가지고 있다. 적중에 아머나이트가 있을 때 가장 먼저 쓰러트리지 않으면 선풍검을 연발당해서 순식간에 전멸되고 만다.

선풍검에 당하면 파티전체가 빈사상태가 된다

로랜드 성

나발군과의전투

성에 들어가기전에 회복아이템의 잔량을 체크하자.천사의 성배 10개에 둥근사탕 20개가 없으면 앞으로의 길이 힘들어진다. 일단 성에 들어가기전에 아이템을 사놓기를. 준비가 끝나면 나발군과 전투개시다.

회복 아이템의 보충이 끝나면 나발군 성으로 돌입이다

통은 아이템을 창고에 넣은 뒤에 조사하자

BOSS-제노아

꼬마 해머를 준비할 것

움직임이 없기 때문에 공격하기는 쉽지만, 내구력이 강하기 때문에 상대하기 싫은 상대다. 입안의 불이 붉은색일 때는 火계공격, 파랄 때는 月계공격,불이 없을 때에는 세이프 시프타를 내뿜는다.

암석낙하는 단체공격이다. 80전후의 데미지를 입힌다

꼬마해머를 준비해서 작아졌을 때 사용하자

BOSS-빌과 벤

무기공격을 주로해서 승부

제노아를 쓰러트리고 다음 방으로 가면 빌과 벤과의 싸움이 시작된다. 싸우기전에 한번 되돌아가 세이브를 해놓자. 창고에 가서 회복아이템을 보충해놓는 것도 잊지 말기를. 빌과 벤은 다채로운 기술과 필살기와 수리검으로 공격해오지만 이쪽이 마법공격을 쓰지 않으면 기술이나 필살기는 거의 쓰지않는다. 무기공격만으로 싸울 것.

마법으로 공격하면 그림자숨기를 사용해온다.

싸우기전에 세이브와 회복아이템의 보충을 잊지말 것.

나발의 여장군 미수

나발의 수령, 프레임칸을 조종해서, 로란드에 침공하게한 장본인. 호크아이의 여행 이벤트에서는 이자벨라라는 이름을 쓰고 있었지만 여기에서 처음으로 미수라는 본명을 쓴다. 왜 로란드에 침공을 시켰냐 하는 것이 밝혀지는 것은 아직 좀더 뒤의 일이다.

여기에서 나오는 닌자는 수리검과 술법을 사용한다. 연발해 오는 일은 별로없지만 이쪽이 잊어버렸을 때쯤해서 사용=전멸-이라는 경우도 있기 때문에 주의하지 않으면 안된다.

복수의 말을 남기고 미수는 떠나간다

닌자에게 신경을 써라

유령이 되어버린 동료를 구해라!

어항파로

고양이 사나이 니키타 제정신으로 돌아오다

로랜드성이 해방되면 파로에서 나발군들이 사라진다. 제정신으로 돌아온 니키타가 거리의 사람들에게 뭇매를 맞고 있는데..

뭇매를 맞고 있는 불행한 니키타

항구가 해방되어, 배의 운항도 재개되었다

유령선

앗 동료가 유령이 되어버렸다!?

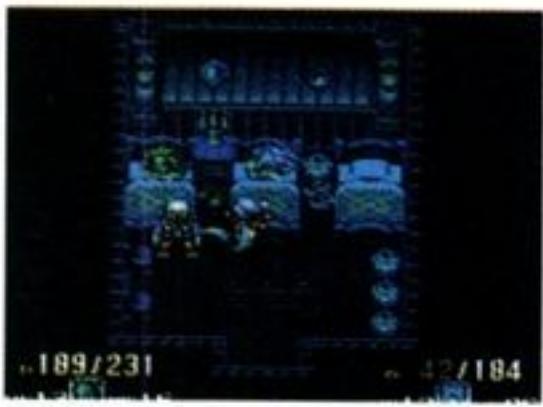
패로에서 탄 운임무료의 정기선은 유령선이었다!

게다가 배안에서 당황하고 있는중에 동료중 하나가 저주로 유령이 되어버렸다. 남은 두사람만으로 동료의 저주를 풀지 않으면 안된다.

무기 방어구 양쪽 다 좋은 것을 팔고 있지만, 방어구는 다음 맵에서 좀더 좋은 것을 얻을 수 있다.

책을 읽는 순서는 벽지에 쓰여져 있다

밤은 좀비와 유령의 천하..

유령선에 타버렸다. 이런..

보스 고바

사라진다면 마법 이외는 무효

어둠속성의 보스이기 때문에 호리볼이 잘 듣는다. [침묵]공격에 대한 대책으로 푸이푸이약초도 잊지 말기를. 마법을 사용할 수 없다면 무기로 공격하는 수밖에는 없다.

고바가 사라졌을 때에 무기공격은 통하지 않기 때문에 나타났을 때를 노린다.

유령선의 안에는 어둠의 정령 쉐이드가 있다. 뭐 이런 곳이라고 정령이 없으라는 법은 없지만.. 이제 남은 정령은 火 水 月 木의 4이다. 자 열심히 하기를.

호리볼이면 낙엽게 이길 수 있다

보바가 사라졌을 때에는 무기공격이 효과가 없다

이런 곳에 쉐이드가

해골은 싫어

하여튼간 해골은 싫다. 징그러운데다가 굉장히 강하니까. 안젤라가 있다면 호리볼을 쓰면 되지만 없을 때에는 일단 좁은 길로 후퇴해서 하나씩 검으로 쓰러트리는 수밖에는…

으 싫은 녀석

사용하는 캐릭터들로만 구성된 파티는 당연히 전투시 고전을 면치못할 것이다. 일단 한번 클리어한 후에 다시 플레이한다면 모르겠지만 그렇지 않다면 위와 같은 구성은 그다지 추천하고 싶지 않은 형태이다. 가장 이상적인 파티 구성은 역시 직접공격 캐릭터 2명에 마법 캐릭터 1명 정도일까.

처음 플레이할 때에는 일반적인 파티 구성을

3. 클래스 체인지는?

파티는 클래스 체인지 후의 능력까지 생각하여 구성하지 않으면 안된다. 처음에는 마법을 전혀 사용하지 못하는 캐릭터라도 클래스 체인지 후에는 회복계, 보조계 마법을 습득할 수 있게 되므로 초반의 고생은 약간 감수하고라도 후반의 영광(?)을 생각한 파티 구성도 생각해 볼 수 있다. 스토리 면에서의 관계를 잘 생각하여 동료를 선택하자.

클래스 체인지 후의 능력도 고려하자

방대한 동굴의 안에는 브스카브가!

해변의 동굴

동굴의 내부는 대단히 넓다!

맵을 보면 알겠지만, 해변동굴은 대단히 넓다. 하지만 넓기만 하고 해야되는 것은 아무 것도 없는데다가 보스도 없다. 단지 동굴안에 있는 브스카브와 만나기만 하면 끝이다. 하지만 할 일이 적다고 난이도나 낮을 거라고 생각한다면 그것은 큰 착각!! 적들이 강한데다가 비슷한 지형이 많기 때문에 신경 써 가면서 전진하지 않으면 길을 잃고 헤매는 도중에 회복아이템이 떨어져버린다.

다크프리스트의 마을에서 무기 방어구의 보충과 함께 회복아이템의 보충도 잊지 말 것. 그 다음은 지도를 보고 최단코스로 전진하는 것이다.

맵이 넓고,적은 강하다. 다크프리스트의 마을에서 장비를 보충할 것.

동굴안에 있는 브스카브와 만나면 이 동굴은 클리어다

동료 선택시 주의점

1. 스토리의 연결

6명의 캐릭터 중에서도 특히 듀란과 안젤라, 케빈과 샤를로트, 호크아이와 리스는 스토리상 대단히 밀접한 관계가 있다. 꼭 위와 같은 식으로 동료를 선택할 필요는 없지만 연관성 있는 두사람이 아니면 잘 파악할 수 없는 점이나 분위기가 살아나지 않는 이벤트 등도 있기 때문에 주인공과 연관되는 한사람은 가능하면 짝을 이루어 파티를 구성하는 것이 좋다.

스토리를 더욱 흥미롭게 즐기려면…

2. 전투시의 밸런스

직접공격이 특기인 캐릭터 3인만으로 구성된 파티, 또는 그와는 반대로 마법공격을 주로 사용하는 캐릭터들로만 구성된 파티는 (이어짐)

결론은!? 편집부 추천 파티!!

위의 상황들을 잘 파악한 결과 추천할 수 있는 캐릭터는 다음과 같은 두가지. 두 파티 모두 밸런스가 확실하게 갖추어졌으므로 처음 플레이하는 사람들에게는 적합할 것이다. 그러나 이것은 어디까지나 한가지 형태일 뿐이므로 앞으로의 선택은 각 플레이어에게 맡긴다.

최단 루트 클리어 형

공격력 면에서는 넘버 원을 다투는 케빈과 듀란을 파티에 넣고 회복계 마법 사용을 위해 샤를로트를 3번째 캐릭터로 집어넣은 파티 형태이다. 그리고 최종적인 클래스 체인지는 그라디에이터, 데스핸드, 세이지로 만들면 세이버 계열에 충실한 듀란과 케빈의 공격력을 보다 월등히 살릴 수 있을 것이다.

대기만성 형

게임 초반에서는 호크아이와 리스가 직접공격으로, 후반에서는 안젤라의 강력한 마법으로 적을 제압한다.

호크아이는 원더러, 리스는 스타 랜서, 안젤라는 룬 마스터로 최종 클래스 체인지를 하면 더욱 광범위한 공격이 가능해 진다. 회복마법을 필요로 하는 플레이어는 안젤라 대신 샤를로트를 끼워 넣어도 무방. 이들 캐릭터는 초반 보다는 능력이 성장하는 후반에 서야 그 진가를 발휘한다.

다음호는 더욱 완벽한 공략을 전해 드립니다.

© 1995 SQUARE

1 텔레파시 퀴즈

슈퍼컴보이 1대

이진하/

제공 : 게임챔프 취재부

슈퍼컴보이 팩 각 1개(2명)

김미경/
박수미/

보내는 분 이진하

텔레파시 퀴즈 정답

게임챔프 10

받는 사람
서울시 용산구 한강로 1가 116-2 처산빌딩 3층
☎702-3211/4 FAX 702-3215
140-111

광명북국민학교 6학년

2 초음속 퀴즈

문제 타카라에서 개발한 게임으로 아케이드용과 플레이 스테이션용으로 각각 등장하는 게임입니다. 신캐릭터가 2명이 추가되었고 칼, 채찍 등 여러가지 무기를 사용해 혈투를 벌이는 이 게임의 제목은 무엇일까요?

❀ 2명을 추첨하여 슈퍼컴보이 팩을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 청파동3가 29-16 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 「초음속 퀴즈」 담당자 앞

마 감 : 1995년 10월 20일

당첨자 발표 : 게임챔프 95년 12월호 챔프 게시판

10월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

강동수/
김수영/

백두산

❀ 이상 2명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

3 애독자 엽서를 성의있게 답해 주신 분

손경수/
성현성/
이창재/
김창호/
이강수/

❀ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

4 천리안 게임챔프 코너의 개선점을 성의 있게 보내 주신 분

임기복/
이효상/
서우현/
이상원/
임기원/

❀ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

5 「음성 정보 700-9690, 700-9661 애독자 앙케이트」에서 드리는 선물

전상호/
김태인/
김상민/

❀ 이상 당첨자들에게는 IBM PC 게임 디스켓을 각 1개씩 드리겠습니다.

6 음성정보(700-9661, 700-9690) 개선점을 지적해 주신 분

이아람/
조성욱/
김창일/
김성동/
조만희/

❀ 이상 5명에게는 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

7 차세대기에 바라고 싶은 점을 성의있게 써 주신분

■ **슈퍼컴보이 팩 (1명)**

한동철/

■ **슈퍼 알라딘보이 팩 (1명)**

김상철/

■ **IBM-PC 게임디스켓 (5명)**

김문대/
김연준/
서두현/
김미영/
박민규/

■ **X세대 단행본 (10명)**

유태훈/
김상렬/
마장훈/
김윤호/
박보원/
박상필/
김창근/
박찬열/
백상훈/
변상혁/

❀ 당첨을 진심으로 축하드립니다.

상품 수령시 당첨자들은 사전 전화연락을 반드시 하시고 서울 거주자는 매월 24일에 본사를 방문하여 선물을 수령해 가시고 지방 거주자는 당첨자 발표가 나간지 한달 이내에 전화 연락을 주셔야만 선물을 우송해 드립니다. 당첨자 발표 후 한달이 경과하면 선물을 받을 수 없습니다.

★★★ 게임챔프 필자 모집 ★★★

게임챔프에서 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS)/아케이드/IBM PC입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 20세이상. 10월 20일까지 챔프팀 김동욱(02-702-3213)에게 연락주세요.

보너스 환상특급

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM-PC 게임 디스켓도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초열성 애독자에게는 단행본 1권도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 선물 대방출이 실시되는 11월까지 계속 기록됩니다.

※ 획득한 챔프점수의 기한은 창간 2주년호(94년 12월호)부터 95년 11월까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

Column clues (left to right, top to bottom):

Col	Clue
1	1 1 1
2	1 1 1
3	1 1 1 1 2
4	1 3 1 3 1 3
5	1 1 1 1 1 4
6	1 1 1 1 1 1 1 2
7	1 3 5 1 5
8	16 5
9	1 3 6 1 8
10	1 1 1 1 1 6
11	1 1 1 1 1 1 5
12	1 4 3 1 4
13	1 1 1 2 3
14	1 1 1 2 2
15	1 1 1 1 2 1
16	16 6 2
17	11
18	2 1 5 1
19	5 3 4 2
20	4 16
21	1 4 5 4 1
22	2 4 10 1
23	10 4 2
24	3 3 9
25	2 1 10 1
26	1 3 3 2
27	3 15
28	2 4 1 1
29	4 1
30	6 5

Row clues (top to bottom):

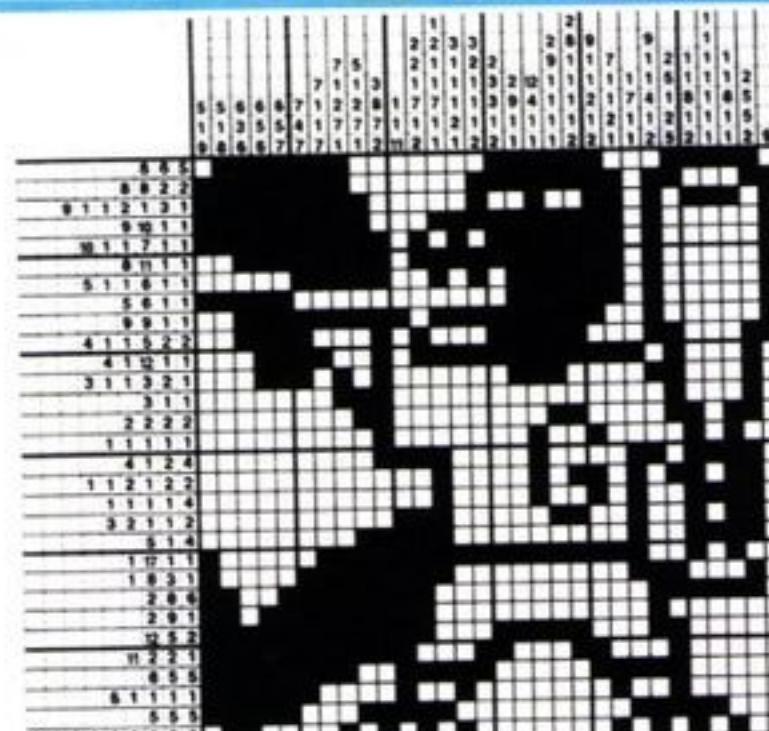
Row	Clue
1	16
2	1 1
3	3 1
4	3 1 1 1 1
5	1 3 1 5
6	1 1 1 2
7	9 1 4 4
8	3 1 1 1 2 6
9	16 1 5 1 2
10	3 1 1 4 2
11	6 1 4 1
12	1 5 1 1 1
13	2 1 1 1 1 1
14	1 2 1 1 1 1 1
15	1 1 3 1 1
16	16 10
17	8
18	1 8 1
19	2 1 1 1 1 1
20	2 2 1 1 1 1 1
21	6 1 1 1 1 1
22	1 1 16
23	1 1 12
24	4 11
25	1 4 9 1
26	8 1 1 1 1
27	10 1 1 1 1
28	3 6 1 1 1 1
29	6 2 2 2 2
30	19

※ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 IBM PC게임 디스켓을 드리고 나머지 5명은 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실 곳
서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층 게임챔프 「네모네모 로직 담당자」 앞

마 감: 매월 20일

당첨자 발표
게임챔프 12월호 챔프 게시판

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

김정렬/
손창제/
김동선/
김맹성/
박미성/

이상 5명은 IBM PC 게임 디스켓을 드립니다.

이승필/
김상제/
오성필/
이종균/
조필연/

이상 5명은 챔프점수 500점씩을 드리겠습니다.

선물대방출 실시

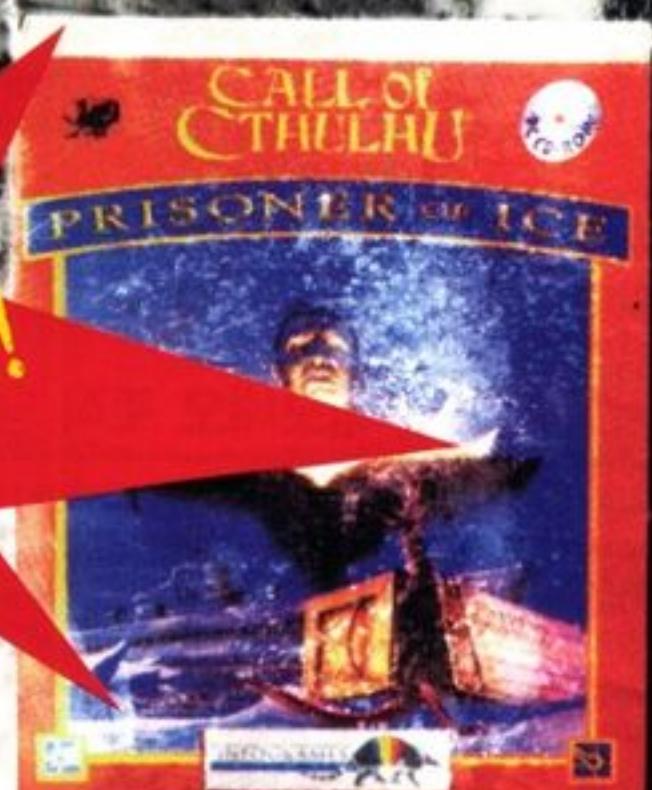
게임챔프에서는 창간 2주년호(94년 12월호)부터 95년 11월까지 독자여러분의 모은 챔프점수에 대한 선물을 대방출합니다. 대방출은 반드시 24,000을 받지 않았더라고 최고점수를 획득한 사람 순으로 차례대로 선물을 드립니다. 점수에 대한 발표는 12월호에 게재됩니다. 또한 자기 점수에 대해 궁금하신 사항이 있으신 분은 702-3214로 연락바랍니다.

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람 순서대로 대방출합니다

게이머의 품격을 높여주는 차원다른 IBM PC게임전문지

창간 3호

PC CHAMP

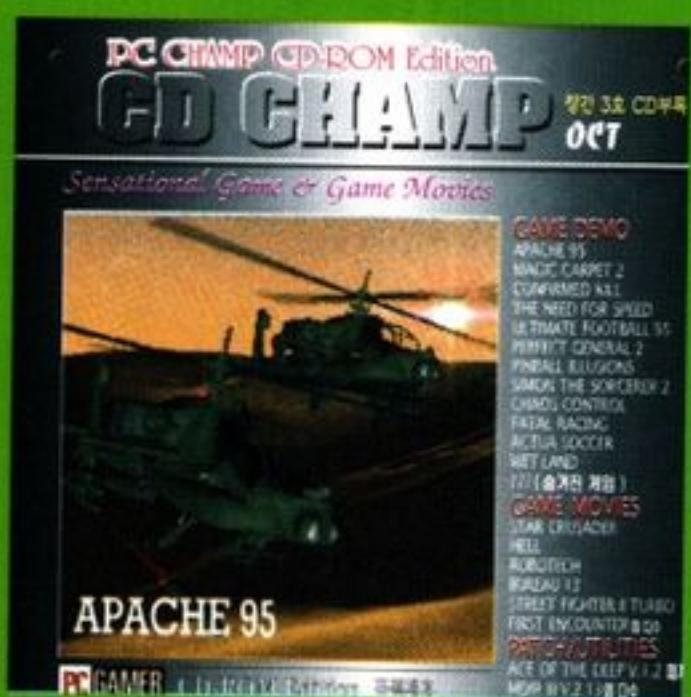
10

PC CHAMP를 한번
보신 분은 한결같이
창간호부터 다시 구입할 수
없냐고 물어오십니다
그러나 불가능합니다.
이번 창간 3호 마저 놓치지
마시고 구입을 서두르십시오

게이머가 따져본
「윈도우 95」
손익계산서

COOP 특종

퀘이크 / 인터넷을 술렁거리게 만드는 ID소프트사의 또다른 빅 게임

리퍼 / 연쇄 살인마를 뒤쫓는 공포게임 속보

PC CHAMP CD-ROM Edition
CD CHAMP
창간 3호 CD부록
OCT
Sensational Game & Game Movies
APACHE 95

이번 창간 3호 CD도 책임집니다

- **실행 가능 게임데모 10종**
  아파치 95 / 매직카펫 2/ 컨펌드 킬/ 더 니드 포 스피드/ 퍼펙트 제너럴 2/ 얼티매이트 풋볼 95/ 핀볼 일루션/ 시몬 더 소서러 2/ 카오스 컨트롤 외 숨겨진 보너스 게임
- **게임 데모 3종**
  페이탈 레이싱/ 액츄아 사커/ 웨트 랜드
- **동영상 9종**
  스타 크루새이더/ 헬/ 로보텍/ 뷰로 13/ 스트리트 화이터 2 터보/ 퀴런틴/ 브루탈/ 벌디스/ 맥어택
- **그외 유틸리티/ 패치프로그램/ CD 페이지 : 매니아리뷰,리뷰, 고전 명작 공략 등 다수**

값 6,500원(CD부록 포함)

PC GAMER 기사 독점 제휴

게임정보는 신속, 정확하게 가정으로 배달 : 700-9661(차세대 정보), 700-9690(IBM PC 게임 전용), 국내최초로 게임 전자잡지 시대를 연 천리안 GO CHAMP!

보내는 분

130원 우표를 붙여주세요

□□□-□□□

게임챔프 11

받는 사람
서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 2층
☏702-3211/4 FAX 702-3215
140-111

접는선

보내는 분 (갖고있는 게임기종) SFC, MD, IBM PC, 새턴, 3DO, PS 네오지오, 패밀리, PC엔진, 기타(　　　　)

이름:　　　　**전화번호:**
생년월일:　　　　**학교:**
성별: 남　여　학년:　　　　**게임경력: 약　　년**

텔레파시 퀴즈 정답

히트게임차트에서 다음달 국내 '독자인기순위' 와 '기대소프트순위' 를 맞추어 주세요!

순위/구분	독자인기순위	기대소프트순위
1		
2		
3		
4		
5		

단, 매월 18일까지 도착하도록 보내주세요. 정확하게 예측하신 분중 1명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 추첨해 신종 게임팩을 1개씩 드리겠습니다.

1. 앞으로 얼마동안 16비트기가 인기를 모을 것으로 예상됩니까?
① 앞으로 1년 ② 앞으로 2년 ③ 영원히 인기를 모을 것이다 ④ 앞으로 6개월

2. 차세대기를 구입할 때 결정의 기준이 되는 것은? (2개씩 답해 주세요)
① 가격 ② 하드웨어 성능 ③ 제작사 ④ 지원 소프트웨어 ⑤ 멀티 확장성

3. 차세대기가 국내에 정식 발매된다면 가격은 얼마가 적당하다고 생각합니까?

■ **새턴**
① 50만원~45만원 ② 40만원~35만원 ③ 35만원~30만원 ④ 30만원~25만원

■ **닌텐도64**
① 50만원~45만원 ② 40만원~35만원 ③ 35만원~30만원 ④ 30만원~25만원

■ **플레이 스테이션**
① 50만원~45만원 ② 40만원~35만원 ③ 35만원~30만원 ④ 30만원~25만원

감사합니다. 앞으로도 일등 게임지의 위치를 계속 지켜나가도록 노력하겠습니다.

4. 차세대기가 이처럼 빠른 기간동안 인기를 모은 이유는 무엇이라고 생각합니까?

① 폴리곤 그래픽을 실현한 게임때문에 ② 다양한 기능(비디오CD, 음악CD 기능 등)때문에
③ 하드웨어의 고성능때문에 ④ 시대의 유행이기 때문에

5. 현재 발매된 차세대기중 가장 인기있는 기종은 무엇이라고 생각합니까?

① 플레이 스테이션 ② 세가 새턴 ③ 3DO ④ 버철보이

6. 그 이유는? ( )

7. 차세대 게임기 소프트웨어 중 가장 인기있는 게임은? ( )

8. 현재 발매중인 차세대기의 문제점은 무엇이라고 생각합니까?

① 비싼 가격 ② 소프트웨어의 부족
③ 활용하기 어려운 많은 기능들 ④ 기타( )

* 이 앙케이트 조사에 성의껏 답해주신 분께는 슈퍼 컴보이 팩(1명), 슈퍼 알라딘보이 팩(1명), IBM-PC 게임(5명), 게임챔프에서 발행한 〔X세대〕(10명)를 추첨하여 드릴 예정입니다.

게임챔프에 대한 개선 사항은?

기종에 관계없이 인기 있는 게임은?

1. 2. 3. 4.

가장 인기있다고 생각하는 게임(알고 있는 항목만)

새턴	1.	2.	3.
플레이 스테이션	1.	2.	3.
네오지오	1.	2.	3.
아케이드	1.	2.	3.
슈퍼컴보이	1.	2.	3.
슈퍼 알라딘보이	1.	2.	3.
IBM PC	1.	2.	3.

이번호에서 가장 흥미 있었던 공략 또는 기사

공략: 기사:

이번호에서 가장 부실했던 공략 또는 기사

공략: 기사:

최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?

1. 2. 3.

다음달에 특별부록을 준다면 어떤 부록을 원하십니까?

천리안내에 게임챔프 잡지코너(GO CHAMP)를 보시고 개선점을 지적해 주십시오. 성의있게 보내주신 5분을 추첨해 IBM PC 게임 디스켓을 드리겠습니다.

애독자 엽서를 성의있게 답해주시는 5분을 추첨해 IBM PC 게임디스켓을 드리겠습니다.

음성 게임정보 700-9661(차세대 게임정보), 700-9690(IBM PC 게임정보)에 전화를 걸어 보시고 개선점을 지적해 주십시오. 성의 있게 보내주신 분중 5분을 추첨해 IBM PC게임 디스켓을 드리겠습니다.

이번호에 가장 재미없는 광고는?

이번호에서 가장 마음에 드는 광고는?

어떤 정보의 광고를 원하십니까?

11월호 보너스 환상특급 네모네모 그램 정답

단행본을 구입하시면 보다 쉬운 해독법을 알 수 있습니다.

구입문의: 702-3211~4
가격: 5,000원

실전! 야구게임 ①

700-9525

◆진기명기 야구퀴즈
◆가상 한일 슈퍼게임
◆공포의 외인구단과 대결하는 슬램덩크팀
◆본격 시뮬레이션 전화게임

따분한 시간 대탈출 작전! ②

700-9505

지구수비대 캡틴

1. 지구를 지켜라

캡틴플레닛이 물리치는 악당들

-그리들리(숫자게임), 스컴(방어게임)
-플룬더(전화기 게임), 슬러지(윷놀이 게임)
-브라이트(가위바위보 게임)

2. 드래곤볼을 찾아라

-일곱개의 드래곤볼을 찾아가는
 주관식 스무고개 퀴즈
-오른쪽표를 참조하여 답이 관우이면
 1.1을, 손오공이면 7.1.1을 누르세요.

1	2	3	4	5	6	7
ㄱ	ㄴ	ㄷ	ㄹ	ㅁ	ㅂ	ㅅ
ㅇ	ㅈ	ㅊ	ㅋ	ㅌ	ㅍ	ㅎ
ㄲ	ㅉ	ㄸ			ㅃ	ㅆ

※서울 경기이외의 지역은 (02)를 눌러주세요.
 불건전 정보신고는 080-023-1003이용
 이용료는 30초당 ①50원 ②80원

700-5735 ①

룰루랄라 노래방

◆깨비 만화 노래방
◆점수가 나옵니다
◆등수도 나옵니다

700-9886 ①

내가 만나는 나

◆하이틴 여학생만의 자기 진단

700-4545 ②

공부한 자랑

◆이야기 교실
◆나홀로 학습여행
◆재미있는 구구셈 교실
◆신비한 과학의 세계여행
◆학교공부
◆계산능력을 높여주는 만점 대작전

700-6525 ②

산부인과

여성만의 전화

◆여러가지 피임법
◆임신가능기간 산출법

700-9515 ①

연인들을 위한

데이트 정보

◆사랑하는 사람과의 오붓한 시간보내기
◆기가 막힌 데이트 코스 안내

700-4585 ②

나도 이젠

컴퓨터 박사

◆봉숭아학당 천재들과의 퀴즈대결
◆컴퓨터 게임을 잘 할수 있는 요령